Ára: 169 Ft

GURU

93/8

A szórakoztató informatikai magazin

C-64, AMIGA, ATARI, IBM PC

Morph
Protostar
Freddy Ph.
Lost Viking

Amiga '94
LHA 2.0

A Guru legyen veletek !

Intro

Hú! Nem is tudom leírjam-e.

Ez immáron a tizenharmadik GURU. Olyan öregek vagyunk, hogy gyorsan el is megyünk nyaralni, a parádi GURU szanatóriumba. Remélem minél többen jöttök ti is egy kicsit pihenni, nyaralni, bulizni. Végleg kitört a nyár, és ennek megfelelően a szoftvercégeknél is kissé lassabb az iram. Így most hetente mindössze 10-15 program érkezik. Bosszantó, hogy már szinte képtelenek vagyunk minden érkező verzióval foglalkozni. A nyár végére is marad bőven munka. Mindezek mellett, jön az őszi E.C.T.S., ami minden valószínűség szerint rengeteg újdonsággal szolgál majd. Szóval egy hónapig nem rongáljuk látószerveiteket, de utána ismét jaj nektek. Meg nekünk...

Most azonban még nyár van, meg ózonlyuk és borzasztó meleg. Úgyhogy optimális esetben keress egy árnyékos vízparti napozószéket, dőlj hátra kényelmesen és kezdheted böngészgetni ehavi 84 oldalunkat.

A megszokott rovatok továbbra is a helyükön maradtak. Sok kedves levélíró kérésére nem változtattunk a már kialakult rovat elosztáson. Azoknak, akik a Rúna teljes újságra kiterjesztését követelték, vagy a külvilág rovat megszüntetését javasolták, esetleg a jó öreg 64-es száműzését tanácsolták, már ketyeg a GURU levélbomba a postaládájában. Egyelőre minden marad a régi.

Bár az Atari Center elköltözött a Bajcsy-Zsilinszky útról, az újságban azonban a szokványos helyén találod.

Hát a GURU mégis GURU. Legújabb vélemények szerint ez nagy eredmény. Na hát ennyivel indul a nyári szám, jó betű bogarászást.

A GURU legközelebbi száma szeptemberben jelenik meg!

Kellemes nyaralást kívánunk minden olvasónknak!



Hiányzik valamelyik a gyűjteményedből? Ne habozz pótolni!
A GURU régebbi számai még kaphatók a szerkesztőség címén!
1399 Budapest, Pf. 701/765. Ugyanitt előfizethetsz lapunkra is.
Egy évre 2028 Ft, félévre 1014 Ft!!!
Tehát ragadj egy rózsaszín postautalványt, töltsd ki és ...

Tartalomjegyzék


Játékismertetők

Újdonságok


Protostar

Játék teszt



Rendszerbarát

Programozás

Atari


Autodesk Animator Pro

Grafika



RÚNA - Szerepjáték melléklet

Állandó rovatok


A címlapon: Protostar/Tsunami

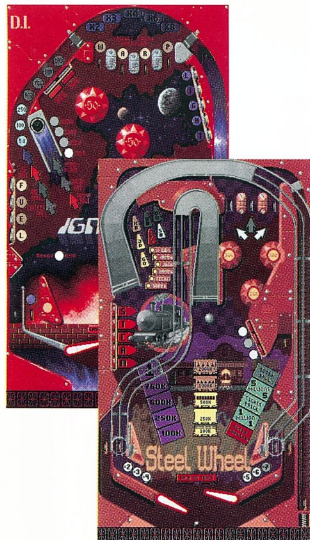
A GURU postacíme: 1399 Bp. Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Szerkesztők: Fehér Gábor, Marinov Gábor, Turcsán Tamás Péter, László József
Laptervező grafikus: Marinov Gábor • Megjelenik havonta, ára 169 Ft. • Megrendelhető a szerkesztőség címén, megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Novotrade 2C, Műszaki Könyváruház, PC Pince, Win Computer, Mikro C Bt, Szűcs Szoftver, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben Előfizetési díj: 3 szám: 507 Ft, 6 szám: 1014 Ft, 12 szám: 2028 Ft. Az újság a GURU kiadó Amiga 3000-es és 4000-es alapú DTP rendszerén készül PageStream tördelőprogram segítségével.

Terjeszti a Magyar Posta, ISSN 1216-2353
Athenaeum Nyomda 930555 • Felelős vezető: Vida József igazgató

Újdonságok

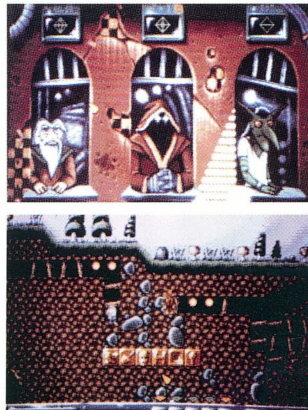
Pinball Dreams

Jó pár hónap eltelt a májusi E.C.T.S. óta, s csak most érkeztek újabb infók a Pinball Dreams PC-ről. A régóta ígért játék legutolsó megjelenési dátuma: július 14. Amigán az egyik legnépszerűbb játék lett, s amit az Ignition pálya megtekintése után írhatunk, sajnos a PC nem tudja ugyanezt az érzést visszaadni. Összeségében a játék jó lett - a PC tulajdonságait figyelembe véve, DE az "igazi" az amigás játék. A The One c. angol újság a játékról így számolt be: "olyan valódi, hogy elgondolkozol: miért akarna valaki az eredetivel játszani ezek után?". Az összes flipperasztal egy eredeti "másolata", amely kisebb módosításokat tartalmaz. A PC verzióasztalai sajnos csak 64 színűek. A demoban a labdamozgás sem "tökéletes", de a cég ígérete szerint, ez még javítva lesz. Mindent összevetve, ez lesz a legjobb PC-s pinball, de csak ismételni tudom magamat: ebben az Amiga a koronázatlan király.



Diggers

A Zarg bolygón a 411. nap van. Négy bányászfaj siet a Zargon Kereskedelmi Központ felé, mivel másnap kezdődik a dicső-



séges 412. nap, amelyen korlátlan menynyiségben lehet bányászni. Ez az év más mint a többi. Mindegyik bányász arra az idegenre vár, aki elvezeti őket a végső célhoz. Te vagy az az idegen. Regisztráltatva a cégedet, ki kell választanod, mely fajt vezeted az első zónában - és indulhat a bányászás.

A végső sikert csak a 33 zóna teljesítése után nyerheted el. A Kormány az egészséges verseny érdekében mind a négy fajt beengedi a zónába, s az nyer, aki kiírtja az ellenséget. A Diggers lényege, kiagyalni a legördögibb csapdákat, hogy nyerhess. Nagy kincsek és veszélyek várnak a bányászokra. Minden zónának megvan a saját kihívása, fura állatokkal és veszélyes szituációkkal. Nemcsak a természettel, hanem a másik három riválissal is meg kell küzdened. A számítógép a fajokon belül különböző intelligenciával ruházza fel az egyedeket, s így önálló cselekedeteik is vannak. Az 1200 verzió júniusban, 500/600-as verzió szeptemberben várható, a Millenium színeiben.

Day of Tentacle

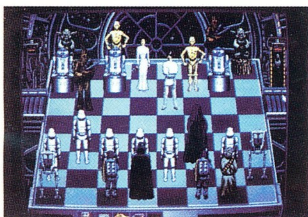
Ki ne emlékezne A Lucasarts C-64-es sikerére, a Maniac Mansionra? Itt a folytatás a CRAZY design - A csáp napja címmel. Az interaktív rajzfilm kalandjátékot a U.S. Gold forgalmazza, egyelőre PC-CD ROM és "sima" PC verzióval. A grafika önmagáért beszél, de még a normál PC verzió intrója is megszólal. A játék célja Dr. Fred Edison mutálódott házicsápjaitól megmenteni a világot. Három őrült gyereket kell különböző korokban irányítanunk, csak azok oldhatják meg a feladatot, akik önmaguk is elég őrültek, hogy leüljenek a csavart logikai feladatokat megoldani. A játékot Chuck Jones (Bugs Bunny azaz Tapsi Hapsi) és a Warner Bros rajzfilmei ihlették. A szereplők sem mindennapiak: Hoagie, egy heavy-metal rajongó, Laverne, egy kicsit őrült méregkeverő (orvostanhallgató), és Bernard egy számítógépes megszállott. A PC verzió már elérhető lesz, mire ezeket a sorokat olvassátok. Habár hallottam egy amigás slideshowról is, a U.S. Gold szerint a Lucas-Arts nem tervezi Amigára a játékot. Összesen 14 Mbytenyi a végleges verzió, hangulatos zenével. Az egész képernyőn nagyon sok animáció megy végre, azt hiszem, a Monkey Island lekerül a trónról.





Sakk, matt

E cím alatt három sakkprogramot mutatunk be, melyek a Mindscape gondozásában kerülnek kiadásra a nyár és az ősz folyamán. Már megjelent, de nem lehet kihagyni a sorozatból a Chessmaster MPC PRO-t, amely a CD-ROM-ok előnyeit használja ki a PC-n. Anatolij Karpov fűz megjegyzéseket a játékhoz, amely Windows alatt fut. 3D modellezés miatt a táblát bármilyen irányba forgathatjuk. Klasszikus játszmákat nézhetünk vissza, természetesen a magyarázatok sem maradhatnak el. Csak Anatolij Karpovnak 1.700 történelmi játszmáját játszahatjuk újra. Sakkozás közben bármikor segítséget kérhetünk a gépünktől is.



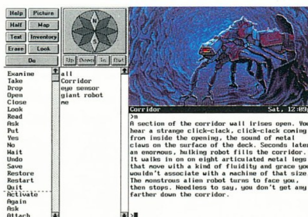
A The Software Toolwork's Star Wars Chess a Chessmaster sakk algoritmusait építi be ebbe a játékba, melyben az az újdonság, hogy a figurák a Csillagok Háborúja c. filmből valók. 72 animáció jellemzi a figurákat, s ez a játék már nem igényel CD-ROM-ot sem.

A Chessmaster Version 4 ugyancsak Mindscape játék, melyben a gép lépéseit ugyanaz a rutin számítja ki előre, mely '92-ben a madridi Számítógép Sakk-Világbajnokságán az első helyet érte el. A CD-ROM-os multimédia változattal az ellenfeled beszél hozzád, vagy a Sakkmestertől is kérhetünk tanácsot. Beépített modemkezeléssel két gépet is összekapcsolhatunk, s így a távol lévő partnereknek nem kell levélben játszaniuk. Nyitásokat is editálhatunk, s az SVGA grafika sem lebecsülendő. A Windows változat augusztusban jelenik meg, a CD-ROM novemberben várható. Az újságíró infóban nincs szó arról, hogy a bábukészletet is le lehet-e cserélni, reméljük ezt a jónak igérkező játékot nem a képen szereplő mélytengeri gnóm sakkfigurákkal kell majd játszanunk.

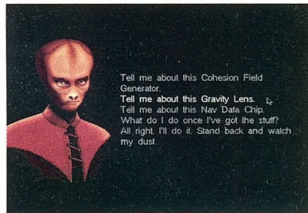


Gateway II

A Legend Entertainment csak a PC-s kalandjátékosoknak jelenthet valamit, de nekik annál többet. A Legend az egyetlen olyan szoftverfejlesztő cég, amely "hagyományos" szöveges kalandjátékot csinál, az ő nevükhöz fűződik a Spellacsting sorozat is. A következő játékuk is csak PC-n fut, SVGA, MCGA és HI-RES 16 szín EGA felbontásokban. A cím is mutatja, hogy a program folytatása a Gateway sorozatnak, mely Fredrick Pohl (Hugo és Nebula díjas sci-fi író) Heeche sorozatára épül. A kalandjáték a XXII. századi San



Francisco-ban indul, új világokat is bejárhatunk, míg meg nem érkezünk a Heeche világába, egy bolygóközi birodalom központjába, ami egy fekete lyukban van elrejtve. Harcolhatunk robotokkal, húsevő dinoszauruszokal és lándzsás emberekkel is. Rendkívül sok érdekes variációt kínál a program, pl. egy olyan világban is kell majd élnünk egy ideig, ahol a politikát még mindig a rég halott ősök befolyásolják, melyek agya elektronikus úton van tartósítva. Mondanom sem kell, hogy a társadalom idegen létformák, idegen gondolkozásmódjára épül... 3D modellezőprogramokkal látványos animációkat terveztek a játék részére. Július végétől kapható.



Walker

A Psygnosis és a DMA Walker játéka nem mindennapi szórakozást nyújt fiataloknak és öreg gépágyúsoknak egyaránt. Ray-tracing technikával készült központi lépegetőnek tökéletes animációi vannak, s a képernyőn is annyi minden történik egyszerre, hogy rossz nézni. Rendkívül jó ötletek jellemzik ezt a nagyszerű lövöldözős játékot, amely A1200-ra is fel lett tuningolva - az 1200 tulajdonosok F2-vel a beszédet is bekapcsolhatják, így a harc közben nemcsak a lépegetőd dübörgő gépágyúját és a plazmabombák robbanásait hallhatod, hanem utasításokat és figyelmeztetéseket is kapsz a fejhallgatódon keresztül. A játék könnyedén és jól irányítható, biztos sztár lesz!

A DMA design bejelentette az Amiga Formaton keresztül, hogy több játékot nem terveznek Amigára, mert a kalózok miatt nem érdemes a gyakran több éves fejlesztésbe belefogni. Nagyon sajnálnánk ha ez így lenne, hiszen az Amigás tábor ismét egy nagy nevű, híres csapattal lenne szegényebb. Mindezek ellenére remélem, hogy a Hired Guns Amigás DMA fejlesztés sem lesz sutba dobva. Addig is, a nyár forró levegőjét melegítsük még egy kicsit fel a Walker gépágyúival.

Masell

FREDDY PHARKAS
FRONTIER PHARMACIST





Ki ne hallott volna Al Lowe-ról, Leisure Suit Larry megteremtőjéről. Nos úgy gondolta, hogy öt rész (szóval csak négy, de mégis öt) épp elég volt belőle, és ideje lenne valami újat kitalálni. Így született meg Freddy Pharkas, Larry utódja. De tudni kell, hogy Larry szelleme sokáig kísért, épp ezért még találkozni fogunk vele.

Prológus: Freddy St. Louis-ban született. 4 éves korában apja már tudta, hogy ő lesz a fegyverforgatók réme. Alig kezdett el mutálni a hangja, és ő volt a legjobb lövő a "faluban". Ekkor találkozott egy hírhedt törvényenkívülivel, Kennyvel. Ennek persze párbaj lett a vége. Sajnos Freddy pórul járt, mert Kenny gyorsabb volt, és ellőte az egyik fülét. Freddy ekkor megfogadta, hogy többet nem nyúl pisztolyhoz. Ott hagyott csapot-papot és elment "az" egyetemre. Öt év múlva orvosi doktorátust szerzett, és elment egy kis vidéki városba gyógyszertárosnak. 1888 tavaszán megnyitotta gyógyszertárát Coarsegold városában.

ACT 1: Living the Coarsegold dream
(Mennyei élet Coarsegoldban)

E szép napon Freddy még csak nem is sejtette, hogy a viharfelhők elkezdtek gyülekezni a feje fölött. Pedig gondolhatta volna, hisz a seriff minden fontosabb üzletet bezáratott, különböző szabályokra hivatkozva. Menjünk be a szalonba (én inkább kocsmának hívnám, de ez itt a művelődési központ, tehát illő képpen kell hívni). Épp bent tartózkodik a pillanatnyi tulaj, aki mellesleg a bárpultosi teendőket is ellátja, a doki, akit az idők folyamán nem fogunk józanul látni, és három idegen, akik nem szívesen állnak szóba a magunkfajtákkal. Vegyük fel a doki whiskys poharát, neki már nem lesz rá szüksége, majd menjünk ki a hátsó bejáraton. Az ajtó melletti hordóban egy jégvágó látható, azt vegyük fel, mert "Elemi ösztöneim" azt súgják, hogy később még nagy hasznunkra lesz. A postakocsiról vegyük fel az elixírt, majd menjünk el hátrafelé. Ott a templomajtót nyissuk ki, majd a kulcslyukból vegyük ki a kulcsot, elvégre is a templom ne legyen zárva. Menjünk be Mama kávézójába, és ott vegyük fel az üres "borsókonzerves dobozt", majd menjünk a patikánkba. Az ajtó előtt áll Dominik, az indián. Ne menjünk el mellette szó nélkül, mire elmondja, hogy egy új könyvet olvasott, és teljesen el van borzadva, hogy az utóbbi húsz évben mennyi békét az emberek, persze hasztalan. Erre Freddynek sürgős dolga akad. Nyissuk ki a patikát a kulccsal (ott van valahol a zsebünkben), majd menjünk be, és vegyük fel a bal oldali szekrényről a Preparation G-t, majd álljunk a pult mögé. Ekkor lép be Penelope, szívünk szerelme (meg a mienké), és egy receptet ad. Menjnünk hátra a dolgozószobánkba, ott is a kis házipatikánkhoz. Nézzük meg a receptet: Tyloxpolynide. Vegyük le a polcról a mérőedényt (Graduated Cylinder), majd töltsünk bele 40 ml Tyloxpolynide-t. Ha ! Sajnos nem megy, mert elfogyott. De mint jó patikus tudjuk, hogy a Tyloxpolynide nyugtató, ezért nyugodt lélekkel adunk neki helyette Pepticlymacine Tetrazole-t. Öntsünk belőle 40 ml-t az edénybe, majd vegyünk le egy gyógyszeres üveget, és töltsük bele, majd dugaszoljuk be. Vigyük ki és adjuk neki oda. Annyira elbűvöl jelenléte, hogy még a 19 centet is elfelejtjük elkérni. Ekkor jön Ms. Back, és ő is egy receptet hoz. Menjünk megint hátra, nézzük meg azt. Quinotrazate tabletta. Vegyük le a mérőedényt és töltsünk bele 15 ml Bismuth Enterosalicyline-t. Vegyük le a keverőpoharat (Beaker), és töltsük bele. Tegyünk 30 g Phenodol Oxytriglychlorate-tet a mérleg tányérjába, majd azt is tegyük a keverőpohárba. Keverjük jól össze egy keverőpálcikával, majd azt dobjuk a szemétbe (Waste Receptable). Ezt a keveréket tegyük a tablettakészítőgépbe (Pill Machine), majd csináljuk meg a tablettákat (21 db) és tegyük üvegbe. Dugaszoljuk be és vigyük ki Ms. Back-nek. Természetesen ő sem fizet, hanem felírjuk neki a többihez (Mennyei élet... mármint annak, aki nem fizet!). Ma elég jó a forgalom (NEM AZ ANYAGI!), mert jön Sadie, a Madame. Nézzük meg a receptjét. Nem lehet elovasni, a doki totál részeg volt amikor írta. Kellene egy nagyító. Erre a célra pont megfelel a doki whiskys pohara. Na nézzük csak: Testosterate. Az öreg meg van buggyanva??? Hiszen ez étvágygerjesztő, Sadienek erre van a legkevésbé szüksége. Menjünk el a szalonba a dokihoz. Természetesen ott van. Most már tudhatjuk, hogy ez a törzshelye. De úgy is mondhatnánk, hogy ott várja meg a napnyugtát, de a napkelte is ott ébreszti. No, nyomjuk az orra alá a receptet, amihez persze mostmár hozzáragadt a whiskys pohár is, de ez csak segíti a dokit is az olvasásban. Szóval még így is kissé nehezen megy neki, de hamar rájön, hogy itt valamit elbaltázott. "Rögtön" ki is javítja. Menjünk vissza a gyógyszertárunkba, ami előtt épp leváltják egymást az indiánok. Menjünk a dolgozószobánkba, majd nézzük meg a receptet: Estrosterane. Ez már mindjárt más. Ez olyan "fogalmazásgátló" féleség. Mérjünk le 15 g Bimethylquinoline-t és tegyük a mozsárba (Mortar & Pestle), majd 15 g Metyraphospate-ot és tegyük bele azt is. Törjük össze (NE A MOZSARAT!), majd vegyünk le egy gyógyszeres dobozt, meg egy papírt, majd az ötgrammos mérőkanállal tegyünk egy adagot a papírra, majd azt összehajtva tegyük a dobozba. Nos, így csináljuk meg mind a hatot, majd vigyük ki Sadienek.

Freddy: 22 cent lenne Sadie, de neked csak 19.
Sadie: Sajnos ezen a héten teljesen le vagyok égve, majd lerendezzük természetben, jó??? - Hát hogyne...
Ekkor jön Smithie, a falu kovácsa: Freddy, nagyon ki van a seggem, (Szép jó napot neked is - mondhatná Freddy), adj már egy tubussal abból a Preparation G-ből. - Adjuk neki oda.
Freddy: 15 cent lesz, de tudom, most úgysem tudsz fizetni, hozzáírom inkább a számládhoz.
Smithie: Kifizetem minden tartozásomat, mert elmegyek a városból. (Hurrá - mármint azért, hogy fizet.) A seriff bezáratta a boltomat. Valami bűzlik itt nekem, azon kívül, hogy a lovak akkorákat finganak, hogy a mennydörgés azokhoz képest csak csendes szellő. Viszlát Freddy.
Hurrá, $4.78, gazdagok vagyunk... Juhééé... Jihaaa !!!

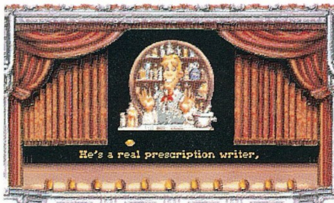
Ekkor jön a seriff: - Tűzrendészeti ellenőrzés. Ajaj, be kell záratnom a boltodat, fiam, mert nagyon tűzveszélyes. Itt minden fából van.
- De seriff, a városban minden ház fából van.
- Nem tehetek róla fiam, akkor azokat is bezáratom. Ez az új rendelet. Jobb lesz ha kiteszed a "ZÁRVA" táblát!"
Nos így kezdődött az egész. Eképpen lett Freddy patikusból, Freddy patikus a jótevő.

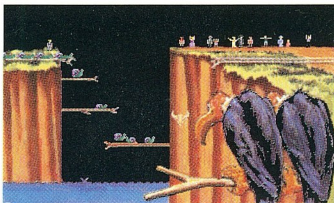
ACT 2: The Plot Sickens
(Titokzatos betegségek)

Szóval mint tudjuk, és már Freddy is tudja, új szelek fújnak (nem a divatban) a városban. Ezek a szelek hamarosan ráébresztik Freddyt, hogy a lovakkal valami baj van, ugyanis (Freddy feje kezd zöldülni és) a város levegőjéhez képest a belvárosi szmog friss, finom hegyi levegő. Nos valmit tennünk kell.

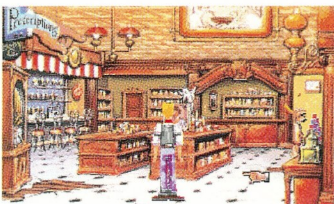
Természetesen először magunkért, hogy ne fulladjunk meg, majd a városért is. Menjünk a kovácsműhelyhez. Vegyük fel a kapu mellől a kötelet és a szíjat, majd a tűzhelyből a szenet (ami persze aktív). A jégvágóval lyukasszuk ki a konzerves dobozt (milyen alantas dolog, Sharon Stone-ék ezt másra használták), majd tegyük a dobozba a szenet (Active, már mint a szén) és fűzzük a szíjat a dobozba. Hopplá-hó egy gázálarc. Nos, ha Freddy figyelmeztet, hogy kissé zavarja fejének a szinváltozása, akkor ennek a segítségével szippanthatunk "friss" levegőt. Menjünk be Chester Field üzletébe, és vegyük fel a papírzacskót a pultról. Menjünk a mi üzletünk elé. Ott egy ideig akár élvezhetjük is a lovak "béljátékát", majd ha meguntuk és a jobb oldali ló felemeli a farkát, akkor nyomjuk a zacskót a ... oda. Minő szerencse, a kezünk nem lett "csokoládés". Menjünk be a dolgozószobánkba. Gyújtsuk meg a gyufával az alkohol lámpát. Már mint csak gyújtanánk, mert az üres. Töltsük bele az elixírt, aztán gyújtsuk meg. Tegyük elé a gáz analizálót (Gaseous Spectroscope) majd fölé a zacskónkat. Az eldurran és az analizálót megnézve rájövünk, hogy a lovakat megmérgezték, és csak gyors munkával tudjuk megmenteni a várost. A lovakon már csak az Aminophyllic Citrate segíthet. Tegyünk 40 g Sodium Bicarbonate-ot és 15 ml Furachlordone-t a keverőpohárba. Töltsünk hozzá 45 ml vizet, majd adjunk hozzá 5 g Magnesium Sulfate-ot. Keverjük jól össze, majd tegyük üvegbe. Menjünk és töltsük bele a lovak itatójába. Freddynek (és nekünk) hála, Coarsegold lakói újra friss levegőt szívhatnak.

Sajnos az öröm nem tarthat sokáig. Los Angelesből menekülő vérszomjas csigák









hada közeleg a város felé, és fenyeget azzal, hogy benyálkázzák az egész várost. Valamit tenni kell. De kinek? Természetesen Freddynek. Menjünk a szalonba, és vegyünk egy kis sört. Nos gazdagságunk eddig tartott, mert az összes pénzünket oda kell adnunk a sörért cserébe.

Menjünk át a hídon. Máris láthatjuk a vérszomjas csigák közelgő hadát. Nyissuk ki a sörösüvegeket a templomkulccsal, majd öntsük ki a sört az útra. A csigák a sört követve belemasíroznak a folyóba. Mikor mind eltűnt, észrevesszük, hogy egy indián féleség ücsörög a hangyabolyon. Beszéljünk vele, mire megtudjuk, hogy Srini Lalkaka Bagdnish a neve, és postakocsijának utasai kényszerítették ebbe pozícióba. Nem jön le, mert nem akarja agyontaposni a hangyákat. Mi felajánljuk segítségünket, meg azt, hogy ha lejön, akkor alkalmazzuk boltunkban, mint kisegítő patikust. Ezt el is fogadja, csak segítsük le onnan. Menjünk az iskolához, a játszótérre. A csúszdáról vegyük el a létrát (az ott csúszdázó kislány nagyon fog neki örülni). Vigyük Srinihez, és tegyük a hangyabolyra. Most már minden gond nélkül le tud jönni. Freddy ezután beavatja új munkájába. Nagyon felelősségteljes feladatot kap a boltunkban, neki kell majd takarítani és az árut rendben tartani. Ezután Srini rögtön munkába is áll. Menjünk fel a hálószobánkba. A ládából vegyük ki a cowboy ruhánkat, az éjjeliszekrényünk fiókjából a kis ezüst kulcsot, a szekrény fiókjából pedig a csizmánk átvételi elismervényét. Menjünk le. A kis ezüst kulccsal nyissuk ki a bal oldali szekrényt (a jobb oldalit amúgy sem tudnánk, mert mióta kipróbáltunk a zárján egy újfajta ragasztót, nem lehet kinyitni), majd a fiókot is. Vegyük ki belőle a levelet. Egy kedves, régi barátunktól kaptuk, Phil Gravestől: *Kedves Freddy, köszönöm a jóságodat, hogy lehetőséget adtál a dolgozószobád padlóján aludni, hogy nem hagytál éhezni, hanem különböző gyógyszerekkel etettél. Kérésed teljesítettem, és elvittem magammal a banki széfed kulcsát és ha rajtam múlik, soha nem is látod többé, mert bárhova is megyek, magammal viszem. Erre becsület szavamat adom. Örök barátod Philip D. Graves*

Menjünk a víztározóhoz. Hatalmas embertömeg ácsorog a WC előtt. Mindnek hasmenése van. Megpróbálhatunk bemenni előttük, de Freddy nem teszi, mert a végén meglincselik. Menjünk vissza a dolgozószobánkba. A hasmenésre csak egy gyógyszer van, a Bisalicylate Antitoxidene. Tegyünk 25 ml Bismuth Subsalicylate-ot és 5 ml Orphenamethihydrateot a kémcsőbe (Test Tube) és melegítsük az alkohol lámpa felett, amíg el nem kezd forrni. Tegyük egy üvegbe. Menjünk a hangyabolyhoz, és vegyük fel a létrát. Menjünk vissza a víztoronyhoz. Tá-

másszuk az állványzatnak a létrát, majd másszunk fel. Húzzuk fel a létrát és támasszuk a víztoronynak. Másszunk rá fel. Sajnos nem elég magas, nem tudunk felmászni a tetőre. A kötélből csináljunk lasszót, majd azt dobjuk fel a víztorony csúcsára. Másszunk rajta fel, majd a torony hátuljánál levő kis fedelet nyissuk fel. Öntsük bele a gyógyszert. Hála nekünk, egy időre megint megnyugszik Coarsegold.

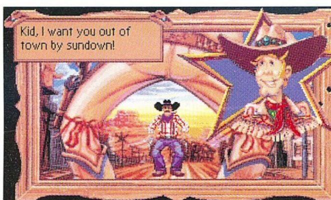
Sajnos csak nagyon rövid időre. Este Srini ébreszt, hogy a patikánk melletti ékszerész üzlet kigyulladt, és hamarosan a tűz átterjedhet a patikára is. Sietni kell. Ezekután Srini visszatér a takarításhoz. (Ki érti ezt, akár rádőlhetne a ház is.) Menjünk ki a gyógyszertárunk elé. Jéé, úgy látszik megérkezett a sütőpor, amit rendeltünk. De mintha egy kicsit elméreteztték volna a dolgokat. Hat zsák... na mindegy. Vegyük fel. Freddy emberfeletti erejét használva zsebreteszi a hat zsák sütőport. Menjünk a játszótérre.

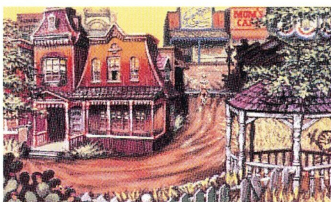
Megcsodálhatjuk, hogy milyen látványosan ég a (volt) ékszerészüzlet. Tegyük a sütőport a mérleghinta jobb oldalára (ugyanis most be fogjuk repíteni a sütőport a tűzbe. A sütőpor hatására széndioxid keletkezik, és az elfojtja a lángokat, mint ahogy a Nagy Könyvbe meg van írva. Mindezek ellenére otthoni tűzoltásra nem ajánlom!), majd üljünk be a hintába. Jól hajtsuk meg, amikor a hinta a legjobban kileng (háromszor kell meghajtani), és a legközelebb van az iskola tetejéhez, ugorjunk el róla, mire Freddy felugrik a tetőre. Onnan ugorjunk a mérleghinta bal oldalára, mire a sütőpor berepül a tűz kellős közepébe, és a tűz elalszik. Ezután menjünk Freddyvel a bankhoz, majd ott le. Ott van a "Magányos Férfiak Szórakozóhelye" nevezetű intézmény. A seriffet és a bankárt lepjük meg beszélgetés közben. Épp a főnökükről beszélnek, aki meg akarja kaparintani az egész várost, és ebben csak egy ember akadályozza (Ki a fenére gondolnak?), és azt kellene eltenni láb alól. Menjünk be. Vegyük fel az asztalról a képeslapokat. Beszéljünk a lányokkal, mire megtudjuk, hogy mind nagyon kíván bennünket (Nos igen...), dehát a mi testünk Sadie-é (a szívünk meg Penelope-é). Menjünk be a balra levő szobába. Sadie jön ki és "rendezni" kívánja a számlánkat. Nos, hajrá!! AZ után Sadie azt mondja, hogy menjünk el innen, mert mint szerény kis gyógyszerész még valami bajunk történik, vagy ha maradunk, akkor mutassuk meg ki is az a Freddy Pharkas.

ACT 3: Guns & Neuroses
(Puskák és neurózis)

Reggel a szobánkban ébredünk: "Sadie...









Penelope... Igen, Sadie-nek igaza van, meg kell mutatnom ki is vagyok valójában." Menjünk le. Srininek megmondjuk, hogy döntöttünk, újra azok leszünk, akik voltunk, de ehhez kell az ő segítsége is. Amint meglesz a fegyverünk, egy elhagyatott helyen gyakorolni fogunk. Menjünk ki. Az utca közepén egy szép adag lócitrom hever. Vegyük fel. Fújj, hát nem gusztustalan, zsebre vágja!!! Menjünk be a fodrászhoz. Adjuk neki oda a csizmánk átvételi elismervényét, mire közli, hogy nem volt még ideje kitisztítani, de jövő keddre kész lesz (tavaly nyár óta nem volt ideje, nagyon elfoglalt ember lehet). Freddy sajnos nem tud várni és elhozza úgy piszkosan. Adjuk neki oda a képeslapokat (finom hölgyek, hiányos öltözetben), mire egy palack nevettető gázt ad cserébe. Menjünk a templomhoz. Vegyünk fel egy kis viaszt a gyertyákról. Menjünk a temetőbe. Az ásóval ássuk ki az előtte levő sírt. Nééé, Phil Graves sírja, és benne van a banki széfünk kulcsa. Vegyük fel. Vegyünk fel egy kis földet, ki tudja mikor támad kedvünk egy kis várat vagy mit tudom én mit építeni. Menjünk a bankba. Adjuk oda P. H. Balance-nak a talált kulcsot, mire kihozza széfünk tartalmát. Nyissuk ki a dobozt, majd vegyük ki belőle a pisztolyainkat és a piros kendőt. Csukjuk be a dobozt és adjuk vissza a bankárnak. Menjünk Mama kávézójába. Vegyünk fel egy pohár kávét, majd tegyük a lócitromot a kávézó közepére és rohanjunk ki. Ms. Back "nagyon örül neki és hálát ad összes felmenőinknek, hogy egy ilyen aranyos, értelmes emberkével ajándékozták meg a Földet". Menjünk be a szalonba, majd ott menjünk ki a hátsó kijáraton. Mivel Ms. Back Singhnek szólt, az a legyeket kergeti a "torta" körül. Vegyük el az ablakból a pitét. Menjünk be a seriffhez. Adjuk neki oda a kávét, mire ad egy doboz töltényt a pisztolyunkhoz. Adjuk neki oda a pitét, mire ad egy pisztoly tisztító készletet, és szól, hogy már ideje lenne elmennünk a városból. Menjünk Srinihez. Tisztítsuk meg a pisztolyainkat, majd tegyük bele a töltényeket. Tegyük a sörösüvegeket a Srini mögötti kerítés maradványaira. Most egy kis gyakorlás jön. Lőjük le az összes célpontot (a nehezség állítása: a fenti a legnehezebb, a lenti a legkönnyebb). Ezután menjünk be Chester boltjába. Adjuk oda Willynek a viaszt, mire Freddy megkérdezi, hogy nem faragna-e egy fület nekünk, mire Willy elmondja nekünk, hogy hogy is kell egy jó műfület megcsinálni. Menjünk ki, majd menjünk vissza. Vegyük fel Willy bicskáját, és faragjunk ki a viaszból egy műfület, majd gyömöszöljük bele a földbe, amit a sírnál vettünk fel. Menjünk vissza a patikába, vegyük fel Srini nyakláncát, amit felakasztott a falra, majd menjünk a dolgozószobánkba. Gyújtsuk meg az alkohol lámpát, majd égessük ki fölötte a formán-

kat. Az kiég és a viasz kifolyik belőle. Srini nyakláncát tegyük bele az olvasztótégelybe (Crucible), majd olvasszuk meg a láng felett. A felolvadt ezüstöt öntsük a mintánkba, majd szedjük ki belőle a "fülünket". Tegyük fel, mivel most már mindenünk megvan ahhoz, hogy tökéletesen álcázni tudjuk magunkat.

ACT 4: Showdown at the Hallelujah Korall
(Leszámolás Isten akaratából)

Na, eljött a mi napunk. Eltisztítjuk a mocskot a városból. Menjünk a szalonhoz. Chester szendvicsemberként sétálgat előtte, és megtudjuk tőle, hogy Wheaton "Aces" Hall a szerencsejátékos, már mindenkitől elnyert mindent. Menjünk be. Egy ismerős idegen áll a bárpultnál, azt mondja Laffernak hívják. Larry Laffernak. Hirtelen sürgős dolgunk támad. Épp játszanak az egyik asztalnál. Menjünk oda és nézzük a játékot. Aces egyik keze nem valódi, és az igazival meg cserélgeti a lapjait. Kapjuk el a kezét, s így leleplezzük a csalást. Aces ekkor egy pisztolyt húz elő. Freddy egy asztalt felborítva, mögé ugrik. Lőjünk a bárpult alján futó lábtartóra. A lövedék onnan lepattanva az Aces feje fölött levő csillárt találja el, ami Aces fejére esik. Na, egy bűnözővel kevesebb. Elől nem tudunk kimenni, mert nagy lövöldözés van. Menjünk ki hátul, és ott fel a hotel erkélyére. Néhány bandita rajcsúrozik a főutcán. Na ezen jót fognak röhögni (meg mi is). Tegyük a nevettető gázt a korlátra, majd menjünk le. Irány a piros jelzőlámpás ház. Jobbra tőle van egy kilátó. Onnan minden gond nélkül eltaláljuk a dobozt, mire a gáz hatására a banditák halálra röhögik magukat. Jó vicc. Ha-ha-ha! Csak így tovább. Menjünk fel a bankhoz. Négy rossz arcú bandita, a Lever testvérek várnak ránk. A bankár és a seriff bérelte fel őket, hogy a titokzatos ezüstfülű idegent tegyék el láb alól. Válasszuk ki megint a nehézségi fokot, és győzzük le őket. Akár azt is hihettük volna, hogy ezzel vége mindennek. De nem. Ekkor megjelenik Kenny. A törvényenkívüli, aki ellőte Freddy fülét. Sajnos itt megint párbajra kerül a sor. Legyünk nagyon gyorsak. Sajnos nem jött össze, mert Kenny megint gyorsabb, de kilőjük a kezéből a pisztolyát. Freddy a földön fekszik és várja a halált. Ekkor Kenny elmondja, hogy nekünk mostmár úgysincs sok hátra, elmegy a főnökéhez, Penelopéhez. Freddy nem hisz a fülének (mármint az egyiknek, mert a másik az mű, mellesleg az egyik éppen vérzik, szóval kissé rosszul hall), Penelope lenne az ellensége? Ez új erőt ad neki. Vegyük le nyakunkból a kendőt, és tegyük a vérző fülünkre. Freddy ekkor elvánszorog az iskolához, és bemegy. Penelope ott egy fegyvert ránt elő, és arra kényszerít, hogy









tegyük le a fegyverünket. Tegyük azt, majd kapjuk fel az asztalon levő táblát. Penelope golyója azt találja el, és Freddy csak megtántorodik. Ekkor lehajol, hogy felvegye a pisztolyait, mire Penelope a fejéhez vágja a pisztolyát. A pincében térünk magunkhoz, egy székre kötözve. Penelope ekkor lerántja az ezüstfület rólunk, és csak ekkor tudja meg, hogy a titokzatos ezüstfülű idegen nem más, mint Freddy Pharkas. Ekkor elmondja, hogy azért akarta, hogy mindenki menjen el a városból, mert az iskola mögötti tó alatt olajat talált, és azért bármit képes volt megtenni. De késő, sajnos mostmár nem hagyhat minket életben. És a pincében levő olajra dobja a viharlámpát, mire az olaj begyullad. Ekkor hintáztassuk a széket addig, amíg fel nem borulunk. Másszunk oda a fülünkhöz, és a földön csiszoljuk meg. Vágjuk el vele a köteleket. Rohanjunk fel (hát igen, ez az igazi Freddy Pharkas). Penelope amint meglát, felkap egy kardot. Vegyük le mi is a másikat a falról. Penelope azt is elárulja, hogy az iskolában ő volt a törvívó bajnok (nos ezen már nem is csodálkozom). Ne aggódjunk. Állítsuk be a nehézséget, és győzzük le.

Penelope: Oh, ... megaláztál... és ráadásul még fel is nyársaltál...
Freddy: Ez nem igaz kedvesem, hiszen a nyárs az hosszú, és élének mindkét oldala éles. Ez csak egy egyszerű kard...

Ekkor lép be Kenny, aki ezt meglátva a pisztolyáért nyúl, de azt elérni már nem tudja, mert mint egy kínai dobócsillagot hajítjuk egyenesen a nyakába a kiélezett fülünket. Freddy ekkor kettőt lép, és már kint is van a házból, ami közvetlen utána fel is robban.

Hát ennyi lenne. Az epilógust mindenki nézze végig, mert olyan poénok vannak benne, amit nem szabad kihagyni.

A játéknak szokásosan nagyon jó a grafikája és a hangjai is. Ha valaki találkozik egy kóbor Roland kártyával, akkor fog igazán ámulni. Al Lowe szerint, ez eddig a legjobb játéka. Hát nem mondom, elég fárasztó volt.

Mr.T.

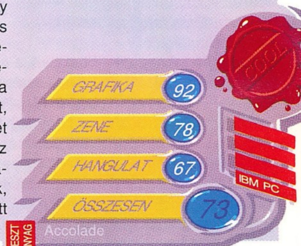


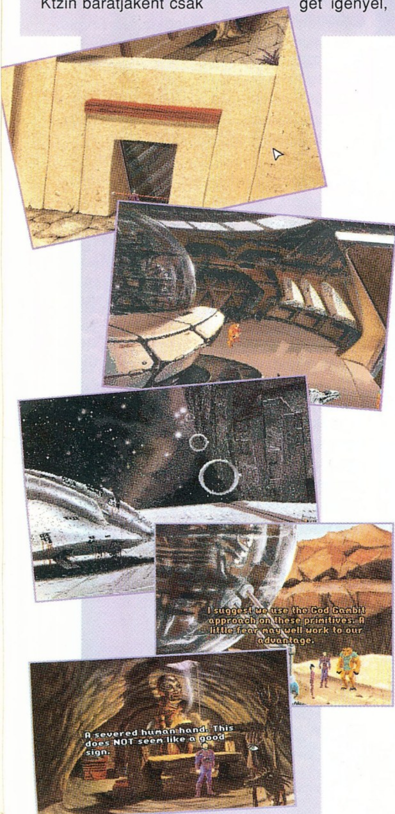
Ringworld

Egy könyvsiker előbb-utóbb vagy a filmesek, vagy őrült számítógépes emberek karmai közé kerül. Larry Niven fantasztikus könyve ötmillió példányban kelt el az államokban, s ezek után egy új, ámde annál ambiciózusabb cég csapott le: a Tsunami. Első benyomás: olyan grafikával rendelkezik a játék, amely nem mindennapi. A történet nem másolata a novellák eseményeinek, de erősen támaszkodik Larry könyveiben megismert szereplőkre és "történelmi tényekre". Rövid kerettörténet: Zsoldosként indulunk, s egy hatalmi harc kellős közepébe csöppenünk. A Ktzin barátjaként csak úgy menekülhetünk meg az üldözőink elől, ha egyezséget kötünk egy Pupeteerrel, amely egy eléggé undorító faj. Az egyezség egyik oldalán az inkognitónk van, a serpenyő másik felében pedig egy küldetés: ún. "stasis boxokat" kell összegyűjtenünk a Ringworldről, ami az űr egyik legveszélyesebb vidéke. Ez egy tejútrendszerféle, amit a Birodalom még nem hódított meg.

A kalandjáték viszont nagyon egyszerűre sikeredett. A legtöbb helyzetekben csak egy jó kiút van, s ez is kevés gondolkozást, asszociációs készséget igényel, ha összehasonlítjuk a már meglévő kalandjáték- elődökkel. Olyan érzésem volt, mintha inkább a képek kedvéért próbálkoztam volna a fejtörőkkel, és nem a logikai feladatok miatt. Egy idő után viszont már az idegesített, hogy végig kell várni a merevlemez töltögetést (Hűha, ezt én írom, aki '83-ban azt hittem, hogy iszonyú gyors a Spectrum kis kazettás magnója???). Összeségében az zavart ami az elején tetszett: minden animálva van, de sajnos az animokat, átvezető részeket nem lehet "átugrani". Engem még az amerikai stílusú poénok is zavartak, az olyan párbeszédek, amelyek szerintem erőltetett humorról tanúskodnak. Ezek ellenére a program sokkal jobb az átlagosnál, s nyelvgyakorlásnak sem utolsó. A játékkal együtt a Ringworld sorozat egy könyvét is megkapjuk.

Masell





SPACE HULK



A Birodalom: A *Birodalom* már 10000. éve létezett, amikor felfedezték a legnagyobb találmányt, a hiperugrást, ami teljesen megváltoztatta a birodalom életét. A galaktikus utazások nevetséges időtávokra zsugorodtak, néhány óra alatt el lehetett érni bármelyik közeli rendszert. Természetesen az emberek ekkor már nem elégedtek meg a Földdel, hanem hatalmukba akarták keríteni a világegyetemet. Elkezdődött a *Nagy Terjeszkedés*.



A Sötét korszak technológiája: Az új korszak és a *Nagy Terjeszkedés* újfajta technológiát kívánt meg. A korszak legnagyobb felfedezése az emberi psionikus erő, a telekinézis felfedezése és használatbavétele volt. Az ilyen hatalommal rendelkező embereket *Psyker*eknek kezdték nevezni. A *Psyker*ek keresztül-kasul szelték át a galaxis útvonalait és nagyszerű képességeik segítségével védelmet biztosítottak az érintett bolygóknak és természetesen rengeteg új rendszert fedeztek fel és vontak a *Birodalom* uralma alá a "védelmükkel". Akadtak más értelmes lények is a galaxisban, de nem okozott problémát a leigázásuk. Azonban a kezdő *Psyker*ek kitárták a galaxis kapuit a más dimenzióból származó lényeknek, kiket a fentmaradt mondák és a szóbeszéd csak démonoknak hív, kik a Káosz szülöttei. Nos, ők elözönlötték a *Psyker*ek által nem biztosított területeket. Ekkor virradt az emberiségre a *Küzdelem korszaka*.

A Küzdelem korszaka és az újjászületet ember: Több mint 5000 éve dúl már a kíméletlen harc az emberek és az idegenek között. Egy ember van akinek kedvezett a Küzdelem korszaka, egy *Psyker*nek, aki az ember által irányított *Birodalom* császára lesz. A császár kiváló taktikával és hadvezéri tudással végül a Démonokat visszaküldte oda, ahonnan jöttek - a sötétségbe.

A Space Hulk-ok: A legnagyobb ismert birodalomra, ami milliónyi ismert csillagot és bolygót foglalt magába, még várt egy pár nagy felfedezés. Ezek közül a legnagyobb a görbe tér *(Warp Space)* felismerése volt. Ezek szerint a normál univerzum mellett létezik egy másik térsík is, mely egy helyen létezik a hagyományossal. Elég nehéz volt azt elképzelni, hogy több órányi utazásra van szükség, hogy elérjünk egy olyan más dimenzióba, ami ugyanott van, ahol mi. A *Birodalom* már nem tudta biztosítani a hirtelen óriásivá duzzadt világegyetem védelmét. A galaktikus utazás nem volt veszélytelen. A két világegyetem közti utazás során előfordult, hogy a hajók teljesen eltűntek, vagy a tér egy teljesen más pontján bukkantak fel. A *Birodalom* egy biztonságos hajótípus megalkotásán fáradozott. Tevékenységüket siker koronázta, megszületett a *Space Hulk*.

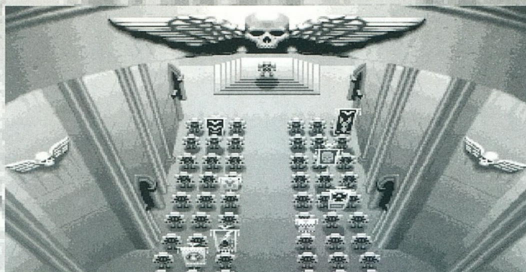


A Genestealer-ek: Szikrázó, égő szemek a sötétben. Horror és vér. A *Genestealer*-ek egy biológiai végterméket, egy gyilkoló gépet képviselnek. Őket nevezik az ismert univerzum legvérengzőbb és egyben a legintelligensebb gyilkológépeinek. Az eredeti *Genestealer*-ek kolóniákban éltek, szoros családokat alkottak. Az első generációs



Genestealer-ek egyáltalán nem alkalmazták a technológiát semmiféle szinten, azonban a negyedik generációig már eljutottak a űrrepülésig. Ez is bizonyítja kiváló intelligenciájukat. Hamar eljutottak a kor legjobb hajóihoz, a *Space Hulk*-okhoz és ezeket kezdték el használni. Mindenfajta emberi és egyéb idegen életformára veszélyesek voltak, és kezdték megszállni a környezetükben lévő rendszereket.

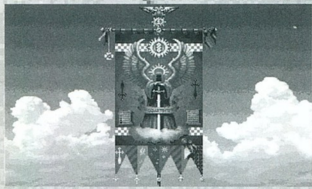
Az Astares Légiók: 200 évvel a Küzdelem korszaka után elkezdték a birodalomban az első keresztes hadjáratot *(The First Crusade)*. Az *Astares légiók* harcosai, a tengerészgyalogosok *(Space Marines)* megkezdték tisztogató tevékenységüket a galaxisban. Természetesen a *Birodalom* sem tétlenkedett ezalatt, a fejlesztőműhelyek új feljesztésekkel, találmányokkal rukkoltak elő. Ezek közül a legnagyobb a *Chapter* volt. A *Chapter* egy mesterséges úton elkészített (génmanipulált) embertípus volt, akik génjeit az ismert 19 fajta idegen életforma jó és hasznos tulajdonságainak



felhasználásával készítették el. A *Chapter*eket sikeresen kipróbálták az idegenekkel szemben vívott harcban. Előállítási költségük miatt azonban még a *„Birodalom* sem engedhette meg magának, hogy a tengerészgyalogosok által produkált fentmaradási arányt nyújtsák. Bár sokkal jobbak voltak, valami hiányzott.

A Terminátorok: A *Birodalom* épp ezért nem tétlenkedett, hanem kifejlesztett sok olyan dolgot, melyek segítségével a *Chapter*-ek sikeresen vehetik fel a versenyt az idegenekkel. Így született meg többek között az új vért és űrruha, mely sokkal ellenállóbb volt, mint a régi, azonkívül jól igazodott a *Space Hulk*-ok környezetéhez. Új fegyverek és kiegészítő eszközök is napvilágot láttak. Néhány ezek közül: bio-scanners, suspenzor, célkövető, kommunikációs készülékek és természetesen rengeteg hatékony fegyver. Az így felszerelt *Chapter*ek új nevet kaptak, ők lettek a Terminátorok. A *Terminátor*ok pedig elkezdték megtisztítani a világűrben található *Space Hulk*-ok tömkelegét az idegenektől...

Nagyon hosszúra sikeredett a játék sztorija, azonban úgy hiszem ennyi nem árt ahhoz, hogy jól bele tudjuk magunkat képzelni a korba és az eseményekbe. A játékba belépve több féleképpenkezdhetünk. Lehetőségünk van Basic (tanuló) küldetések végrehajtására, melyek segítségével megismerhetjük a Space Hulk-ok belsejét, a Terminátorokat, valamint az idegeneket. Ha már úgy érezzük, hogy nagyon jók vagyunk, akkor belevághatunk a Space Hulk Original Mission-okba. Itt már egy kicsit nehezebb feladatunk lesz. 6 küldetés áll itt rendelkezésünkre. Ha ez sem volt elég, akkor az egy, illetve két szakasszal vívott harcot gyakorolhatjuk a One Squad és a Two Squad Missions-nál (6, illetve 4 küldetés). A nagy vállalkozás csak ezután, a Deathwing Champaign elindításával kezdődik. Itt már nagyon komolyak a feltételek, de változnak a játék lehetőségei is. Eddig csak a nekünk adott Terminátorokkal tudtunk harconi, a kiosztott fegyverekkel, azonban itt már vannak olyan küldetések, ahol mi választhatunk ki mindent ami a feladat elvégzéséhez szükséges. Egyre gyakrabban tűnnek itt fel az olyan küldetések, ahol a scanner nem működik, így nem ismerjük pontosan a hajó alaprajzát. A fegyverek kiválasztásánál ügyeljünk arra, hogy vigyünk olyan fegyvereket, amik a feladat elvégzéséhez szükségesek.

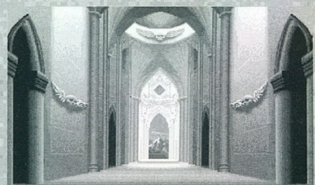


A játék irányítása a következőképpen történik: a játék egyrészről a valós időben (Real Time), másrészről a megállított időben (Freeze Time) történik. A megállított időben lehetőségünk van a csapatokban utasításokat adni, valamint gondolkozni a taktikáról. A Freeze Time indikátor ilyenkor folyamatosan csökken és ha elfogy, akkor visszakerülünk a valós időbe, ahol a tényleges cselekvések lezajlanak.

A Scanner képére kattintva tudunk bejutni a taktikai képernyőre. Az egységeinkbe tartozó Terminátoroknak tudunk itt mindenféle parancsokat adni. 5 parancsot adhatunk egy Terminátornak egyszerre, ezeket hajtja végre a mi általunk meghatározott sorrendben. Lássuk mik is lehetnek ezek:

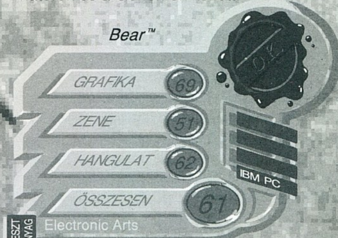
- **MOVE** - mozgás a hajóban, kattintsunk a kívánt helyre és a piros nyilak máris jelzik a mozgatás útvonalát.
- **TURN** - elfordulás, 90 °-kal tudjuk elforgatni a Terminátorokat jobbra, vagy balra.
- **FIRE WEAPON SELECT** - az elsődleges, vagy a másodlagos fegyver kiválasztása.
- **OPEN/CLOSE DOOR** - az ajtók nyitása és zárása.
- **SWITCH SQUAD (felkiáltójel)** - a két szakasz közötti váltásra szolgál Two Squad Missions esetén.
- **NUMBER OF SHOTS (V-IV-III-II-I)** - a kívánt lövések számát állíthatjuk be.
- **SQUAD LIST (kis tábla)** - a Termiátorok sorszámára hivatkozva itt lehet váltani közöttük, valamint itt látszik, hogy milyen fegyver van nála.
- **RANGE OF FIRE (kis kockák)** - bekapcsolásával a tüzelésünk lehetséges távolságát láthatjuk.
- **GO** - ha a Real Time időben végezzük a parancsadást, akkor ezzel az ikonnal indíthatjuk el a Terminátort.

Visszatérve a normál játékképernyőre, a Freeze ikonra kattintva indíthatjuk el a támadást. Ha egy Terminátor ablakra a jobb gombbal kattintunk, akkor az a Terminátor kerül le középre (ilyenkor mi vesszük át az irányítását, vigyázzunk, nem fog automatikusan tüzelni!), míg ha



a bal gombbal tesszük ezt, akkor tüzelünk a Terminátorral. Nem árt ha figyelemmel kísérjük a bevetés elején közölt információkat, mert nem haszontalan ha tudjuk, hogy honnan jönnek az idegenek, vagy hogy hol találkozhatunk más idegen létformákkal. A játékban szereplő fegyverekről és a kerettörténet egyes részeiről egyébként már olvhattatok a GURU-ban (Space Crusade - Shy - 1992/1, Space Crusade The Voyage Beyond - Bear™ - 1993/5). Ha már itt tartunk nem utolsó tény az sem, hogy a Space Hulknak és társainak is nagy kultusza alakult ki nyugaton, itthon is már megjelent ezzel a témával foglalkozó könyv a Valhalla Páholy kiadásában: Az Inkvizitor címmel. Nem rossz a játék, azonban az alkotók inkább a harc kivitelezésére fordítottak nagyobb figyelmet, ez dominál a játékban, míg a stratégiai rész háttérbe szorul egy kicsit. No de sebaj, így is jó szórakozásnak ígérkezik a küzdelem az Inkvizitorok, Terminátorok és a Génorzók között.

Bear™



Az Ocean nevéhez eddig nem fűződtek különösebben nagy sportjáték alkotások. Nos, a most megjelent golfjukkal egy kicsit talán javítottak ezen a rossz mérlegen. Sok golfprogram jelent meg eddig is PC-re, illetve Amigára, ez a proram nem veszélyezteti a legjobbakat, de nem is tartozik a legrosszabbak közé. Lássuk mit is kínál nekünk a program:



A bevezető animáció után egy kis menüben találjuk magunkat, ahol demozhatunk egy kicsit, vagy elkezdhetünk, illetve folytathatunk egy megkezdett játékot.
A játékba belépve ismét egy menü jelenik meg, ahol a következőket választhatjuk:
- **Select Curce** - Három pálya közül lehet választani. Természetesen mindegyik pályának megvannak a sajátosságai.
- **Strokeplay, Matchplay, Skins, Foursome, Fourball** - különféle golf játéktípusok. Részletesen nem ismertetem őket, mivel mindegyik golfprogramban előfordulnak.
- **Practice** - Egy kis gyakorlási lehetőséget biztosít számunkra.
A játékképernyő már egy kicsit bonyolultabb, mint az eddigi menük. A bal felső sarokból lefelé indulva a következőket láthatjuk:
- **zászló** - ha be van kapcsolva ez az opció, akkor a program egy kis fehér zászlóval jelzi az irányt, amerre a labdát ütnünk kéne.
- **kérdőjel** - **Information menü** - a szokásos információkat közli a program az éppen aktuális menetről, valamint a játszma állásáról. A kigördülő menün (igen szépen lett megolva a dolog) található még egy fontos dolog, mégpedig a helyezésünket mutató tábla.
- **The Mulligan** - Az amerikai szabályok szerint a játékon kívüli practice üzemmódban egy lépést vissza lehet lépni a játékban (magyarul - vissza lehet vinni a labdát az előző pozícióba).
- **emberke** - **The Golfer Toggle** - eltünteti a játékost ábrázoló figurát. Nagyon hasznos lehet, főleg a gurításoknál, amikor nem látjuk a lyukat.
- **R** - **Replay** - az utolsó ütésünket ismétli meg a kamera látószögéből.
- **ház** - **The Clubhouse** - a menübe történő visszalépést segíti elő ez az ikon.
- **kis pálya** - **The Maps and Previews Menu** - ismét egy bonyolultabb menü. A következőket tartalmazza:
· felülnézeti teljes kép az egész golf terepről
· felülnézeti kép, de csak az aktuális golfpályáról
· 3D-s kép a zászlóról, és annak környezetéről
· 3D-s preview kép arról, hogy a jelenlegi beállítás és ütő mellett, teljes erőből meglőve a labdát merre és meddig szállna
- **kamera** - **The Camera Views Menu** - a menüben azt határozhatjuk meg, hogy az ütésünket hogyan lássuk:
· a golfozó szemszögéből
· a labdát követve, itt ki tudjuk választani, hogy a négy irány közül melyikről kövesse a labdát
· a nézőközönség szemszögéből, a pálya széléről
· TV kamerák szemszögéből, az ideális ívet követve
(Ezeket a beállításokat minden játékos beállíthatja magának külön-külön.)
- **ütő** - **The Club Selection Menu** - a szokásos ütőválasztási lehetőség. Az oldalon látható táblázat ütői közül választhatunk.
- **4 labda** - **The Stroke Icon** - a hagyományos golfoknál minden ütésnél be kell állítani az ütés erősségét. Itt egy kicsit ötletesebben oldották meg a programozók. A négy labda jelzi a négy lehetséges ütéserősséget, ezek közül választhatunk. (Gurításnál a szokásos megoldással találkozunk.) Az erősség kiválasztása után meg kell adnunk, hogy mely részén lőjük meg a labdát.
- **The Wind Indicator** - a széljelző az aktuális szél irányát és erősségét jelzi a pályán.
- **The Grid Toggle** - hálós felszínt feszít fel a talajra, mely a talaj egyenetlenségeit hivatott mutatni.
- **Player Details** - a képernyő tetején a játékosok eredményeit jelző táblák.
Ennyi lett volna azok felsorolása, ami nagyon szükséges a játékhoz. Nem rossz a program, de nem sok újat nyújt a játékosoknak, így inkább csak a golf szerelmeseinek ajánlhatom a programot.

Bear™



	Ütő	Lövési távolság	Fej állási szöge
WOODS	1 WOOD	240 YDS	10°
	3 WOOD	220 YDS	15°
	5 WOOD	190 YDS	21°
LONG IRONS	2 IRON	200 YDS	18°
	3 IRON	190 YDS	22°
	4 IRON	180 YDS	26°
MEDIUM IRONS	5 IRON	170 YDS	30°
	6 IRON	160 YDS	34°
	7 IRON	150 YDS	38°
SHORT IRONS	8 IRON	140 YDS	42°
	9 IRON	130 YDS	46°
WEDGE	PITCHING WEDGE	110 YDS	50°
	SAND WEDGE	80 YDS	56°

LEGACY

Néhány évvel ezelőtt még ritkaságszámba ment egy-egy kellemes horrorjáték. Az utóbbi évben azonban a szoftvercégek gondoskodtak az éjszakai borzongásainkról. Gondoljunk csak az Alon in the Dark-ra. A hideg most is kiráz ha az ablakon beugró kutyafejű démonra gondolok. Elvira, Shadow of the Comet, Waxworks, Darkseed mind-mind e kategória képviselői.

Gondolom a Microprose céget nem kell bemutatnunk. Jobbnál-jobb repülőszimulátorokkal leptek meg minket az elmúlt esztendőkben. Időnként megpróbálkoznak más stílusokkal is. A Darklands és a Rex Nebular jó példa ezekre a próbálkozásokra. És most itt van a Legacy.

Tavaly novemberre ígérték a programot, de egy kicsit elcsúsztak a kiadással. Már a játék méretei is impozánsak. A teljes játék kibontva 24 mega. Lehetőségünk van egy rövidített verziót felinstallálni, ez körülbelül 6 megával kevesebb helyet foglal el. A játék nagyon szép. Gyönyörű falak, lambériával borított lépcsőfeljárók teszik élvezetessé a bolyongást a házban. A szörnyek grafikájára sem lehet egy szavam sem. Ebben a játékban láttam eddig a legszebb zombit. Ennél szebbet márcsak az életben lehet látni (nagyon remélem erre nem fog sor kerülni.) Újfajta technikát alkalmaztak az ablakok kezelésében. Növelni lehet az ablakok méretét, tetszésünk szerint. A reklámozásnál ez volt a cég egyik ütőkártyája, de szerintem annyira lelassította a programot, hogy nem érte meg.

Kicsit idegesítő, hogy amikor lemegyünk egy lépcsőn annyit kell várnunk, mintha lemezről játszanánk. Idegesítő még a tárgyak elhagyása is. Időnként ha túl sok tárgy van nálunk, a program véletlenszerűen eldob egyet a tárgyaink közül. Nem túl szerencsés mondjuk, ha harc közben eldobja az emberünk a katanáját. Ilyenkor puszta kézzel kell befejeznünk a harcot, ami komolyabb monsterek esetében nem egy életbiztosítás. Nem akarok sok rosszat mondani erről a kellemes játékról, de az azért már több a soknál, hogy nem tudunk egy lerakott tárgyat felszedni, mert a program éppen egy asztal mögé rakta le. Lehet visszatölteni. Ja, ha már itt tartunk jó ha mindenki maga mellé készít egy vaskos könyvet. A mentések visszatöltése ugyanis eltart egy darabig. Felvetődik a kérdés: mi a fenének játszik akkor ez az őrült ezzel a szerinte pocsék játékkal? Nagyon egyszerű a válasz, azért mert kihívást jelent. Ez a játék a legnehezebbek közé tartozik. Nagyon jó a története, igazi csemege vérbeli kalandozóknak. Gyengébb idegzetűek akár el se kezdjék, mert könnyen kiadásra kerülhet a format c: parancs. Néhány jótanács azoknak, akik nem akarják használni ezt a leírást. Ne rohanjunk egyből bele a szörnyekbe. Vannak módszerek melyekkel egész fajokat eltüntethetünk a házból. Így rengeteg varázserőt és muníciót takaríthatunk meg. Pihenni csak a háromszöggel jelölt helyeken tudunk, de csak akkor, ha az életerőnk 1/3 alatt van. Nagyon jó infókat kaphatunk a levelekből melyek a ház különböző szintjein találhatók. A rúnakövek - a falakon átjárók más dimenziókba. Tanuljuk meg azt a varázslatot, mely segítségével ki tudjuk nyitni ezeket a kapukat. Ennyi segítséggel már bátran el lehet indulni. És most következzen a leírás:



Elias Winthrop boszorkánymester volt. Kezdetben ezt csak szerencsétlen áldozatai tudták, de később kegyetlenkedéseire a hatóságok is felfigyeltek. Rövid kínvallatás után beismerte bűneit és a kor szellemének megfelelően felállítottak neki egy hatalmas máglyát. A XVII. század közepén járunk. Ekkor ez volt a divat. Ma az emberek moziba járnak ha ilyen látványosságra vágynak, akkoriban elég volt kimenni a templomtérre. Annak rendje és módja szerint megkezdődött a kivégzés. A lángok egyre magasabbra csaptak, a levegőben égett hús bűze terjengett, a tömeg azonban elégedetlen maradt. Az áldozaton nyoma sem volt a félelemnek. Sőt úgy látszott, még tetszik is neki az egész. Hirtelen sátáni hangon felkacagott.

- Ostobák!! Azt hittétek ilyen könnyedén megszabadulhattok tőlem. Csak a testem halandó, de a lelkem kísérteni fog sötét téli éjszakákon át. Az én életem még csak most kezdődik, de a tiétek hamarosan véget ér. Belthegor nem ismer kegyelmet. Minden 50 évben egy kapu nyílik meg a Winthrop házban és egy Winthrop meghal. Az utolsó kapu ha kitárul megtudjátok, hogy mi az igazi szenvedés nyomorult férgek. Belthegor örökké uralkodni fog rajtatok. Ha, ha, h...

Ez hát a családi legenda, tűnődünk el a ház fogadótermében. Dajkamese. A szemünk azonban megakad az előszoba fa-

lán található festményen. Égetnek valakit. A warlock nyakékéből valaki kifaragta a medált. Még csak most érkeztünk meg, de már felfedeztünk kisebb rendellenességeket. Egy Marcus Robert nevű fickó már elkezdte átkutatni a házunkat. Vajon mit kereshet? Az elszórt üzeneti remek információkkal szolgálnak. Derítsük fel a földszintet. Sajnos Marcus kavart valamit a mauzóleumban, s ennek eredményeképpen néhány zombi kószál szabadon. Ne próbáljunk erősködni, mert úgy járunk mint a vas. Addig fognak ütni, amíg melegek vagyunk. Nem úgy melegek. Jó fegyver ellenük a piszkavas. Nem kell meglepődni, lesz még ennél cifrább felszerelésünk is. Találhatunk a szint nyugati részében egy woodoo fétist. Ezzel felszerelkezve már sokkal több esélyünk van az élőhalottakkal szemben. Van ezen a szinten egy igazán bájos repülő szörny. Fontos, hogy ne bántsuk. Ő sem bánt minket, az hogy mi megijedünk, az a mi bajunk. Ha egyszer megütjük, akkor elkezd varázsolni és akkor annyi, meg egy üveg bambi... Szedjük össze a kulcsokat és fűzzük fel a karikára. A legtöbb ajtót most már ki tudjuk nyitni. Kalandozzunk fel az első emeletre. Itt szellemek és szárnyas démonok találhatók. Köztudomású, hogy a démonok nem szeretik a szenteltvizet. Miután elporladtak, megkapjuk az első küldetésünket az egyik szellemtől: égessük el a festményüket s így a lelkük örök nyugovóra tud térni. Ezen a szinten még találkozhatunk egy magándetektívvel is, aki cserébe a szabadságáért, fontos információkkal lát el minket. Fegyverkezzünk fel mert a második szinten már komoly démonok támadnak meg minket. Ez a szint egy bolondokháza. A szó szoros értelmében az. A videon látható baltás hölgy itt minket próbál baltavégre kapni, de néhány jól irányzott lövés a 0.38-as revolverrel leszoktatja erről. Örökre. Vegyük fel kényszerzubbonyát és kezdjük el összegyűjteni a kínai pénzérméket. Öt darab van, keressünk szorgalmasan. A harmadik szint a múzeum. Itt kellemes tárgyakat találhatunk. Sajnos néhany állványnak eltűnt a táblája, s így a kiállított tárgyakhoz még nem férhetünk hozzá. Kellemetlen ráklények nehezítik az utunkat. A hatalom szobájába vigyük el a három démonszobrot, és gyújtsuk meg őket. Többé nem zavarnak azok az átkozottak.



A legérdekesebb tárgyakat szedjük fel. Kellemes viselet a szamurájpáncél. A katana pedig az egyik legjobb fegyver, pláne ha a szamuráj szelleme megáldja. Megfelelően felszerelkezve elindulhatunk az alsóbb régiók felfedezésére. Ilyen fegyverzettel nem okozhat gondot a szörnyek eliminálása. Alberoth-tal ne kísérletezzünk. Ő az egyik Sötét Isten. Később majd eltakarodik az útból.

A festmény mögött egy teleport található. Vigyázzunk, ne lépjünk bele a horgokba, mert könnyen úgy járhatunk mint az a darabokra szakadt zombi. Megérkeztünk a templomba. Ha jól játszottunk, akkor most nálunk van öt darab érme és egy szív. A köpeny megóv minket a csapdáktól. A múmiáktól azonban csak a lefűrészelt csövű vadászpuskánk véd meg. Az érmékkel megidézhetjuk Eliást, a Karcistot. Ne hatódjunk meg a könyörgésén, pusztítsuk el a szívét. A templomban található egy csillagvizsgáló is. Ha a megfelelő műszeren keresztül nézzük a csillagokat, akkor tudomásunkra jut, hogy Alberoth elhagyta a dimenziónkat. Szabad az út az alsó régiókba. Itt öltözzünk fel mi is Servitornak. Húzzuk rá a fejünkre a döglött polipot. Most már tökéletes az álcánk. Komoly csatáink lesznek a Sea Démonokkal, de ha tömjénezünk akkor nagy bajok nem lehetnek. Az oltáruknál szerezzük meg a meteordarabot. Ebből remek talizmánt készíthetünk Belthegor ellen a Koponya Szobában.

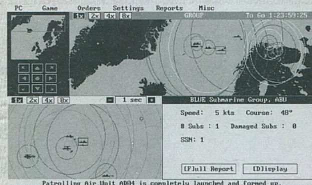
A folytatás ezek után már annyira egyszerű, hogy nem is érdemes folytatni. Megtaláltam Belthegort az Astral Plan-en. Semmi perc alatt levert. Nem tudom kinyitni az ajtókat a Sea Démonok szintjén. A harmadik Isten, Melichor. Vele találkozhatunk az Ethernal Plan-en. Megidézéséhez szükség van azonban egy Golden Torc-ra. Ez a Winthrop mauzóleumban van elrejtve. A mauzóleumot csontvázak őrzik. Őket csak a koporsó oldalából lekapart porral tudjuk eltávolítani. Ebből csak négy darabot találtam. Hol van a másik négy? Mire való a kétkazettás, sztereo deck? És így tovább...

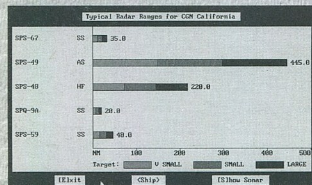
A játék megér néhány nap játékot, mivel elég ötletes és sok sikerélményt nyújt. Mégegyszer ajánlom mindenkinek, aki kicsivel többet akar gondolkozni mint a Beholder játékokban. Természetesen minden érdeklődő levelére szívesen válaszolok a játékkal kapcsolatban.

Mocsy

HARPOON DESIGNER'S SERIES II

Napjainkban egyre nagyobb népszerűségnek örvendenek a különféle rendszerű szerepjátékok, amit nemcsak vizuálisan látványos, de igazi hangulatot általában nélkülöző számítógépes adaptációk iránti nagy érdeklődés jelez, hanem a számos klub megalakulása is, ahol ezek a kalandok élőben és fűtött hangulatban, gyakran heteken át folytatódnak. Minden bizonnyal kevés az olyan számítógép tulajdonos, aki ne hallott, illetve játszott volna valamilyan AD&D szerepjátékkal, a kipróbáláshoz a motivációt pedig a stílusra általában jellemző szép grafikától kapta. Sajnos a stratégiai programok tekintetében érezhetően kevesebb lelkesedés tapasztalható, pedig tőlünk nyugatabbra a 'wargaming' is legalább olyan populáris mint az AD&D, és az alapelvek sem állnak távol egymástól. Táblán, élő ellenfelek által irányított egységekkel hadakozva, bármely stratégiai játék-rendszer van olyan élvezetes, mint egy jobb kaland. Elég csak a legalapvetőbb Risiko vagy Shogun és nem a komolyabb PanzerGrenadier csatáinak leírhatatlan hangulatára

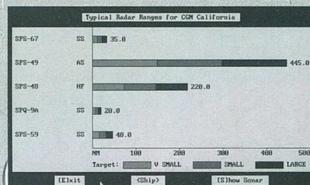




gondolni. Úgy tűnik, éppen azt az elemet nem lehet a számítógépes adaptációkban visszaadni, ami talán a táblás 'wargaming' legvonzóbb eleme. Az érthető, hogy egy átlagosnál militaristább gondolkodásmód szükségeltetik a hatszögekre felbontott, kevés animációt és látványosságot igérő csatatéren való hadműveletek átéléséhez. Az pedig nem, hogy a legtöbb ilyen stílusú program meg sem próbálja kihasználni az adott gép lehetőségeit. Kevés ellenpéldát ismerek, de azok közül is az eddigi legsikeresebb adaptáció a HARPOON.

'SZIGONY' version 1.0

Számításba véve, hogy kategóriájában nincs vetélytársa, elszomorító, hogy egy hazai számítógépes folyóirat sem publikált még ismertető szintű leírást sem a programról. Talán éppen ezért nem árt tudni, hogy az 1990-ben, immár számító-

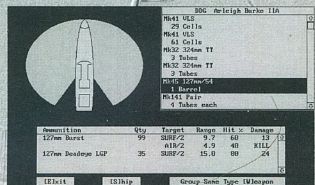


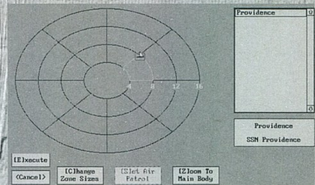
gépes formában megjelent játék mind a grafika, a tartalom és valószerűség szempontjából rendhagyó. A különféle rakéta indítások, becsapódások és sikeres támadás esetén megjelenített animációkkal és grafikákkal sikerült egy lényegesen dinamikusabb rendszert létrehozni. A modern haditechnika kedvelőinek imponálni fog, hogy napjaink legkorszerűbb fegyverei állnak rendelkezésre, és a működtetésük is elég realisztikus. A legtöbb stratégiai programmal ellentétben, itt komoly erők felett lehet dirigálni, de oly módon, hogy mindig átérezhető a szituáció valószerűsége és aktualitása: egy-egy scenario akár holnap bekövetkezhet. Az alárendeltjeink sorsával való törődés furcsa érzése kerítheti hatalmába a parancsnokot. Túl reális és túl valós a helyzet az értelmetlen véráldozatokhoz. A program külön érdekességét pedig egy enciklopédia jelenti, mely grafikákat és érdekes megjegyzéseket tartalmaz a hadműveletekben résztvevő technikáról.

HADSZÍNTEREK

Az első ütközeteket kizárólag az Északi-tenger, Grönland, Izland és a Brit szigetek által határolt területén (GIUK GAP) folytak. A későbbiekben a háború kiterjedt az észak-atlanti vizekre (NORTH ATLANTIC CONVOYS), majd a Földközi-tengerre is (MEDITERRANEAN CONFLICT). A Desert Strom hadművelet sikeres befejezését követően jelent meg a negyedik és egy utolsó, a közép-keletet is átfogó hadszíntér (INDIAN OCEAN). Természetesen mindegyik Harpoon Designers' Series I-be tartozó battle-set bővítette a hadihajók, tengeralattjárók és repülők típusainak számát. Végül piacra került egy Harpoon Scenario Editor is, mely korlátlan lehetőségeket biztosított a megalomán admirálisok számára. Líbia partjaihoz akár 5 CVN-t, 3 BB-t és számtalan kisebb Aegis rendszerű rombolót is lehet vezényelni.

Az idő múlásával azonban, nemcsak a scenario-k kezdték elveszíteni aktualitásukat, de a fegyver arzenál is kezdett elavultnak tűnni a valóságban megjelenő újabb típusok következtében. A változtatás igénye a levegőben lógott...





A HDS II

Majd bekövetkezett. Meghozzá egy új, az eddiginél valószerűbb rendszerű kiegészítés formájában. Bár a két lemezt magábafoglaló csomag új hadszínteret nem tartalmaz, nincs ok az elégedetlenségre, hiszen 60 új scenario-val bővült a rendszer. A négy battleset értelemszerűen 16, 16, 15 és 13 új aktuális világ politikai eseményeken alapuló hadművelettel bővült. Számos új ország lépett be a konfliktusba, ami természetesen új hajó és tengeralattjáró osztályok megjelenését eredmé-

nyezte. Vannak olyan ínyencségek mint a Rafale M és F-22, Yak 141 Freestyle és JAS. 39 Grippen vagy EH 101 Merlin és csapásmérő Super Tomcat 21. Megtekinthető a O. H. Perry osztálynál jobb tulajdonságokkal rendelkező, a Krivak osztály leváltására tervezett vadonatúj Neustrashimyy fregatt, végrehajtható komolyabb légitámadás Szerbia ellen, és megkísérelhető egy újabb partraszállás Szomáliában.

Az új rendszer egyetlen, viszont komoly hátránya, a HScenEdit -el való inkompatibilitás. Így nagy mértékben csak csodálhatjuk a high-tech fegyvereket.

HARPOON version 1.3

A kiegészítés két lemezének installálása nemcsak a hadműveletek számának növekedését eredményzi, hanem az eredeti Harpoon.exe file kismértékű megváltoztatását is. Az ily módon módifikált program már gond nélkül képes kezelni a HDS II rendszer kibővített hadszíntereinek bármelyikét, de a változtatások nem érnek véget itt. Mint ismeretes, megjelentetése előtt minden software átfogó tesztelésen megy keresztül, mely során a fejlesztők a feldolgozott témakör szakértőivel karöltve, többek között a legszélsőségesebb helyzetek definiálásával próbálnak megbizonyosodni a program hibamentes és realisztikus működéséről. Ennek ellenére megtörténik, hogy csak a későbbiekben, sokszor a felhasználók megjegyzései nyomán kerülnek kiigazításra bizonyos hiányosságok. A Harpoon sem volt kivétel, így a v1.3 -as változat számos meglepetést okozhat az óvatlan stratégáknak, hiszen a pótlólagos változtatások következtében valószerűbb elődjénél.

Radarjel erősítés

A L-F ill. F-F robotrepülőgépek tömeges támadása még egy Aegis cirkálóval rendelkező kötelék számára is komoly veszélyt jelent, így minden lehetséges védelmi módszert érdemes szimultán alkalmazni. Egy ilyen lehetőség a hamis céljeleket generátorokkal ellátott helikopterek felemelése is, melyek kihasználva az OTH indítású, aktív radar keresőfejű rakéták vezérlőegységének a "nagyobb céljel » prioritás" programját, számos fiktív célpontot hoznak létre. Egy-egy helikopter megközelítőleg 20 % eséllyel téríthet el egy AS-6-ost, tehát érdemes minél több egységet bevetni. A berendezés aktiválását a számítógép automatikusan végzi, viszont érdemes fejben tartani azt a tényt, hogy sok rakéta IV célkeresővel is el van látva; ezeket pedig nem lehet ilyen trükkökkel félrevezetni. Az esetek döntő többségében a helikopterek nincsenek kitéve veszélynek a rakétáktól, bár volt rá precedens, hogy a robotrepülő közelségi gyújtóját működésbe hozta a kis távolságra lebegő 'ál célpont', természetesen fatális következményekkel.

A NATO LAMPS I és II-es rendszerű Sea Sprite és SH-60-as gépein kívül, radarjel erősítő található az összes Lynx, Sea King valamint AEW feladatkörű Helix helikoptereken.

Torpedók

Lényegesen átdolgozták a különféle torpedók működési modelljének algoritmusait is, minél valószerűbb emulációra törekedve.

Az összes levegőből célbajuttatott torpedó, legyen az ASW gépről, ill. hajó fedélzetről, rakétahajtóművel indított típus, azonos módon viselkedik a vízben. Cél felkutató fázisban a vízbeérési pont körül egyre nagyobb ívű körben haladva próbálja detektálni a támadandó hajót. Abban az esetben, ha egy pontosan meghatározott helyzetű célpontra indítják, a torpedó a megadott pontig egyenes vonalban halad, és csak a célpont eltűnése esetén vált át a már ismertetett cél felkutató módba. Újdonság a torpedók mélység-változtató képessége is, mely 30 másodpercenként egy réteg átlépését teszi lehetővé, ami pedig közel 50 %-kal gyorsabban történik mint ahogy az a tengeralattjárókkal végrehajtható.

Radarelhárító rakéták

A régebbi verzióban mindenki tapasztalhatta, milyen hasznos fegyverek ezek az ARM-ok, hiszen nemcsak relatív sok szállítható belőlük gépenként (7 db ALARM a Tornado-n) de egy AGM-88-cal felszerelt, kisebb Intruder kötelék képes elpusztítani egy komolyabb katonai bázist. Bár ez nagy előnyt jelentett a NATO erőinek, valójában a rakéták messze nem valószerűen működtek. Ezt a problémát is sikeresen megoldották, így most már kizárólag csak radarok ellen hatásos a fegyver. Ennek értelmében, ha ARM támadás ér egy olyan hajót, illetve támaszpontot, melynek lokátorai éppen nem sugároznak, az okozott kár nagy valószínűséggel nulla lesz. Tömeges indításuk esetén azzal kell számolni, hogy a radarok elpusztítása után, a cél felé repülő éles rakéták már nem fognak több kárt okozni az objektumban.

Robotrepülőgépek

Ez a fogalom tömöríti magába az ellenséges légvédelem hatékony lőtávolságán kívülről indítható (STAND-OFF) fegyverek összességét, melyek vitathatatlanul a leghatékonyabb részei az arzenálnak. A modifikáció következtében a program szigorú különbséget tesz a tengeri, illetve felszíni célpontok támadására alkalmas fegyverek terén.

Az első kellemetlen meglepetést a Harpoon rakétákkal felfegyverzett és 800 mérföldet repült Hornet kötelék jelentése okozza, miszerint nincs megfelelő fegyverük egy L-F (ASuW) támadásra. Valóban, az AGM-84 ezután kizárólag csak hajók ellen alkalmazható, de néha beszerezhető pár darab a Stand-off Land Attack Missile változatából is. Ez a változtatás jelentősen korlátozza a NATO támadási lehetőségeit, hiszen számos scenarióban, a megfelelő hatótávolságú fegyverek hiányában használhatatlanná válnak a hordozókon állomásozó csapásmérő egységek. Hasonló felhasználási korlátozás érvényes az AGM-86-okra is, melyek TLAM és Tomahawk Anti-Ship Missile formában állnak a későbbiekben rendelkezésre.

Repülési modellek

A számítógép irányítása alatt lévő vadász és támadó alakulatok is eltanultak egy-két trükköt az organikus ellenfelüktől; egyre növekvő hangsúlyt fektetnek a meglepetésszerű támadásokra, gépeik gyakran szinte a földfelszínt súrolva (VLOW) próbálnak észrevétlenek maradni mind a felszíni, mind a légi radarok szemei elől. Fedélzeti lokátoraikat is körültekintőbben üzemeltetik.

A módosított repülési modellnek megfelelően megpróbálják lerázni a rájuk indított légvédelmi rakétákat azáltal, hogy az őket befogó tűzvezető radarok látószöge alá repülnek. Ha ezt a manővert végrehajtva sikerül pár másodpercnél hosszabb időre eltűnni a lokátorok képernyőiről, az őket üldöző SARH rakéták elveszítik a célt és

működésbe lép az önmegsemmisítő programjuk.

Mindezek mellett a gépek különféle magasságokon és sebesség fokozaton történő üzemanyag fogyasztását is valószerűbb algoritmus alapján számolják, így növekedett a levegőben tölthető idő tartalma is. Ennek értelmében a sugárhajtású gépeknél a kis magasságokban történő repülés (CRUISE) a kevésbé gazdaságos, míg a turbólégcsavaros repülők nagy magasságokban fogyasztanak jobban.

SAM rendszerek

Talán másnak is feltűnt, hogy nehezen magyarázható, de létező módon a felszíni objektumok és hajó egységek védelmét automatikusan ellátó légvédelmi ütegek, lekapcsolt lokátorok ellenére jó találati aránnyal juttatták célba a félaktív radar rávezetésű (SARH) rakétáikat. Ez a biztonsági szempontokból (ARM támadás) kifejezetten előnyös, de meglehetősen valószínűtlen helyzet a továbbiakban szintén a múlté. Ezentúl csak a radarok aktiválása után történhet SARH rakéta indítás. Ez természetesen a repülőgépekről indított rakéták, pl. AIM-7 esetére is vonatkozik.

Szerencsére az előbbiekben említett SARH rakéta lerázó manővernek is van ellenszere. Modernebb rakéták másodlagos, ún. tehetetlenségi irányítási rendszerrel is rendelkeznek, mely lehetővé teszi, hogy a lövedék az utolsó érzékelt pontig külső rávezetés nélkül folytassa útját és csak ezután kísérelje meg újra befogni a célról visszaverődő elektromágneses sugárzást.

Az SAM-ek ezen tulajdonsága az ARM támadások kijátszására ad lehetőséget. A rakétát indító komplexus, a becsapódó ARM lövedékek kivédése érdekében lekapcsolhatja lokátorait anélkül, hogy teljesen elveszítené irányítását a levegőben lévő SAM-jai felett. Miután az ARM bármilyen kár okozása nélkül elhaladt, az újra felkapcsolt radarok ismét befoghatják a célt és folytathatják rakétáik rávezetését.

Rendszer visszajelzések

A fegyver kijelölési képernyőn (WEAPONS ALLOCATION) két új üzenettel bővült a meglévő jelentések száma. A RANGE SAFETY arra figyelmeztet, hogy a támadandó célpont túl közel helyezkedik el ahhoz, hogy a kiválasztott fegyvert ellene biztonsággal be lehetne vetni. Abban az esetben, ha egy megjelölt fegyvernek a hatósugara lehetővé teszi használatát egy célpont ellen, de az indító egység éppen új lövedékek utántöltésével van elfoglalva, vagy éppen más fegyverek irányítását végzi, a MOUNT EMPTY felirat jelenik meg. Természetesen, némi idő elteltével ismét működőképes állapotba kerül a rendszer.

HARPOON DATA ANNEX

Érdekelt vaha is, mennyire érzékeny a Los Angeles osztályú nukleáris vadász tengeralattjáró AN/BQQ-5-ös Sonarja, vagy pontosan milyen légvédelmi fegyverekkel rendelkezik a légibázis Tripoliban? Nos, erre és számtalan más érdekes technikai kérdésre kapható pontos válasz ebből a hihetetlenül részletes és szerteágazó mellékletből, mely négy év kutatómunkájának eredménye.

A 18 text file-t számláló és több mint 1.5 Mb terjedelmű adatbázis pontos információkat szolgáltat a Harpoon hadműveletei során alkalmazható ASW fegyverekről, ECM, Radar és Sonar berendezésekről, fedélzeti ágyukról, rakétákról, torpedókról valamint minden más repülőgép fedélzeti fegyverről. Minden adat megtalálható a különféle bázisok és kikötők védelmi létesítményeiről, repülők, tengeralattjárók és hajók aktív/passzív érzékelőiről, valamint az kibocsájtott kavitációs hangjelükről. A legtöbb szövegszerkesztővel kompatibilis file-okat kedv szerint lehet módosítani vagy akár hardcopy formájában a hadműveletek alatt alkalmazni.

BOND & CLANCY

Nem sikerült kideríteni, hogy az AGM-84-től kölcsönözte-e a játék a nevét, de egy biztos; megjelenése nagy hatással volt a '80-as évek Techno-thriller irodalmára. Feltételezem Tom Clancy neve nem lesz teljesen ismeretlen, hiszen négy bestseller regénye magyar nyelven is megjelent. A Patriot Games és a Hunt for the Red October pedig a mozikban borzolta az idegeket. Az viszont kevesek előtt ismert, hogy a Harpoon indíttatására fogant meg a HFTRO ötlete Clancy fejében.

A játék egy Larry Bond nevezetű tengerész-tiszt tervei alapján készült, és a '80-as évek elején jelent meg. Az ekkor még csak táblás kivitelben létező Harpoon oly nagy hatással volt Clancy-re, hogy 1982 nyarán felvette a kapcsolatot Bond-dal. Találkozásukból prosperáló együttműködés lett, hiszen 1983-ban már közösen kezdték kidolgozni Bond egy másik ötletét, a 'Convoy-84'-et. Ez a HARPOON rendszerre épülő, ún. 'macro-wargame' volt, ahol korszerű haditechnikával lehetett egy új észak-atlanti csatát megvívni. Az ötlet már azért is fantasztikusnak tűnt, mert a Hadügyminisztérium belső munkatársain kívül, eddig senki sem vizsgálta meg kellő részletességgel egy ilyen hadművelet kimenetelét, így nemsokára felmerült egy újabb regény megírásának lehetősége is. A munka eredménye az 1986-ban megjelent, ma már klasszikusnak számító RED STORM RISING volt, ami egyértelműen Clancy eddigi legizgalmasabb alkotása, és máig nem értem miért éppen ezt a regényt kezelik ily mostohán hazánkban.

Végül néhány szó Larry Bondról, mert hiszen ő is profitált kitűnő stratégiai elképzeléseiből. A mai napig két vaskos kötete látott napvilágot, melyek összetettségben és haditechnikai valószerűségben túltesznek Clancy eddigi művein. Az egy második koreai háború eseményeit feldolgozó RED PHOENIX és a Dél-Afrikában kirobbanó, mindkét szuperhatalmat kompromitáló VORTEX kötelező olvasmány a pseudo-stratégák számára.

Sorell'

Ui.: Mielőtt installálásra kerülne a HDS II, mindenképpen ajánlatos egy másolatot készíteni a Harpoon.exe file -ból. Az ok talán egyértelmű...

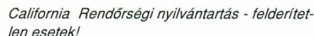
COOL

GRAFIKA	52
ZENE	47
HANGULAT	58
ÖSSZESEN	56

IBM PC

TESZT ANYAG Electronic Arts

BLUE FORCE



California Rendőrségi nyilvántartás - felderítetlen esetek!

1983. június 14. 10.00-kor John Ryan hadnagyot és feleségét brutális módon meggyilkolják. A gyilkosok több lövéssel oltották ki életüket. A mai napig nem találták meg a tetteseket. Az egyetlen túlélő, a család egyetlen fia, Jack Ryan.

11 évvel később.

Jack időközben felnőtt. Ma kezdi első szolgálatát, mint motoros rendőr. Kapcsolódjunk az eseményekbe.

"Időben megérkeztem a rendőrőrsre. Jackson Beach Police. Épp jókor, hiszen a reggeli eligazításról nem illik lemaradni egy magamfajta újoncnak. Büszkeség töltötte el a szívem, ahogy beléptem a pálmafákkal körülvett hófehér épületbe. Milyen jól mutatnak a fehér Kawasakik a californiai napfényben. Gyorsan átöltöztem és megismerkedtem Barry-vel, az ügyeletes tiszttel. Jó fickónak tűnik. Megkezdődött az eligazítás. A kapitány bemutatott a fiúknak, majd elkezdődött a valódi munka. Arra gondoltam, annak idején vajon az apám is ennyire megilletődött hangulatban kezdte az első szolgálatát? Nem, ő biztosan sokkal magabiztosabb volt.

A kapitány mögötti táblán egy felirat ragadta meg a figyelmemet: *Senki sem Dirty Harry*.

Visszatértem a valóságba. "A múlt héten feltörték a katonaság Strathmore-i fegyverraktárát. A feladat nem tűnik egyszerűnek, nem sok nyomot hagytak maguk után a tettesek. Minden járőrtől fokozott figyelmet és aktivitást várok. Jó szolgálatot!" - fejezte be a parancsnok.

Megkezdtem első szolgálatomat. A Kawasaki tiszteletet parancsoló hörgése nyugtatólag hatott a kissé ideges hangulatomra. A csillogó napsütésben már büszkén robogtam körbe a város utcáin. Délelőtt semmi különösebb nem történt. Egy vacak, tilosban parkoló bogárhátú szélvédőjén elhelyezett bírság-cetlin kívül egy árva szúnyog sem tévedett elém.

Már kezdtem elunni magam, amikor hívás érkezett. A diszpécser a kikötőbe riasztást észlelt. A helyszínre siettem. Éppen időben. A parton egy fiatal nő állt, egy kék-zöld foltokkal elcsúfított zokogó kisfiúval. Egy férfi támadt rájuk. Az anyját a jahtjára hurcolta, miközben a kisfiút alaposan összeverte.

Pár másodperc alatt felmértem a helyzetet.

1. verzió: Nem késlekedhettem. Azonnal a hajóhoz rohantam. Amikor a kabin lejárathoz értem bentről hangokat hallottam. Az akadémián megtanult mozdulattal az ajtó mellé léptem és csőre töltöttem a fegyveremet. Felszólítottam a bentlevőket, hogy azonnal adják meg magukat, Police... stb. Senki sem felelt. Berontottam. Egy feldúlt előtérben találtam magam. A szemben levő ajtó még lengedezett, mintha csak most menekült volna be valaki. Ismét óvatosan az ajtó mellé simultam. Az elmaradhatatlan felszólítás és egy nagy levegő után, fegyveremet magam elé tartva betörtem az ajtón. A következő pil lanatban egy éles fájdalom hasított a mellkasomba... Még éreztem, hogy megfordul velem a világ. A vérem a padlón egyre nagyobb foltot hagyott...

2. verzió: A rádiómat használva, segítséget kértem a diszpécsertől. Dough Green-t küldték ki. Még sohasem dolgoztunk együtt. Nem volt időm vívódni a problémán. A hajóhoz rohantunk. Azonnal fegyvert rántottunk és a szokásos procedúra után a kabinba léptünk. A lengő ajtó mögül egy őrjöngő hang válaszolt a felszólításomra. Nem volt túl szalonképes. Beléptünk. Feltartott fegyvereink a vöröshajú férfi felé irányultak. Egy fiatal nő mögül ordítozott, egy nagy stukkert nyomva a hölgy torkához. Azonnal láttam, hogy őrült. Nem sok az esélyünk, ha hibázunk. Próbáltam meggyőzni, hogy helyzete reménytelen, de csak további szitkokat szórt felénk. A nő könyörögni kezdett. A fickó pedig vadul ránk ordított, hogy dobjuk el a fegyverünket. Társam furcsán bátortalanul tekintett rám, majd szólt, hogy ő inkább eldobja a pisztolyát. Megtette. Elbizonytalanodtam. Majd szép lassan leengedtem a fegyvert. A pisztolyom hangosan koppant a padlón. Ekkor az őrült Green felé fordult és halálos pontossággal tüzelt. Még annyi időm sem maradt, hogy fedezékbe vetődjek. Máris éreztem, hogy rettenetes ütés éri a mellkasomat. Hát ez maga a vég... és elvágódtam...

3. verzió: Beléptünk és az őrültre célozva azonnal lövöldözni kezdtünk. A túsz lehanyatlott, de a fickó gyorsabb volt nálunk. Két pontos lövés, és máris a vérünkben feküdtünk .

4. verzió: Ahogy eldobta Green a fegyverét éreztem, hogy a helyzet kritikus. Valahogyan furcsa nyugalom kerített hatalmába. Tovább beszéltem az őrülthöz. A szitkok tovább ömlöttek belőle. Nagyon ki volt készülve. Reménykedtem, hogy tovább bírom mint Ő. Egyszer csak eldobta a stukkert, elengedte a nőt és megadóan felemelte a kezeit. Gyorsan megbilincseltem és átkutattam. Még ekkor is káromkodott. Ekkor éreztem az első jóleső érzést, bár a gyomrom még remegett.

A történet folytatása a TSUNAMI új játékában, a Blue Force-ban. Amerika bestseller játék tervezője, Jim Walls nagyot alkotott. 1991-ben otthagyta a Sierrát, bár a három sikeres Police Quest nagy sikert hozott a számára. Úgy tűnik másra vágyott. Cheryl Corneliusszal az oldalán megtervezték a Blue Force-ot. Még egy apróság Walls-ról: 15 évig a californiai állami rendőrség szolgálatában motorozgatott a közrend védelmében (miből lesz a cserebogár), ma pedig ünnepelt játéktervező.

A Blue Force izgalmas kaland azoknak, akik kedvelik a digitalizált játékokat. A sok interaktív elem nagyon realisztikussá teszi az akciókat. Én csak kivételes véletlen folytán találtam rá, de nem csalódtam. Egy nagyon izgalmas krimi történet, amelyben Te lehetsz a főszereplő, nem mindennapi élmény.

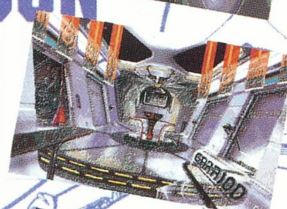
Shy





PROTOSTAR
WAR ON THE FRONTIER















2336-ot írunk. Most érkeztél a Thule szektor egyik űrállomására egy veszélyes utazás után (bár a főnök szerint a neheze csak most jön). Neked, mint a protostar ügynökének az a feladatod, hogy építs ki szövetséget a különböző fajokkal a szektorban, és vágd el az ellenséges Skeetch-ek utánpótlási vonalait. Ezenkívül - nem utolsó sorban - támogasd a bázist (nem, nem dorongokkal) pénzzel.

A játék egérrel irányítható, bal gombbal léphetünk be valahova, jobbal pedig egy "help" option jön elő. Hát, aki ebből sok mindent megtud, annak gratulálok tiszta szívemből. (pl.: a kommunikációs eszköz képernyőjére clickelve megtudhatjuk, hogy törhetetlen üvegből van...).

Az induláskor az űrállomáson találjuk magunkat. Középen a kommunikációs egység ill. hirdetőoszlop található. Ez eleinte elég érdektelen, mert itt utalhatunk haza pénzt (ami nincs), vagy olvasgathatjuk a híreket (ami szintén alig akad ebben a stádiumban). Később a saját felfedezéseinkben (is) gyönyörködhetünk...

Balról az első ajtó hívogatóan tárva, igen, ez a krimó. Fáradt vándorok itt találhatnak egy kis nyugalmat, és mérhetetlen mennyiségű piát, ugyanis az asztalon álló pohár (amit meg-meghuzogatunk), kifogyhatatlan. Ezenkívül itt ismerkedhetünk össze vén űrfarkasokkal is. Ez egyébként egyoldalú, mert ha leül valaki hozzánk, jó, ha nem - akár fel is köthetjük magunkat (bár köztes megoldásként inkább a későbbi visszatérést javaslom).

A második ajtó bal oldalt a shop. Eladhatunk szinte bármit, vásárolni viszont itt csak fuelt (üzemanyagot) lehet, ami a stabilium nevet viseli. A hajónk induláskor fel van töltve 100 m³ stabiliummal, ami gyorsan fogy, de szerencsére nekünk a leggyengébb felszerelés jutott, úgyhogy még gyorsabban. Egy barátságos kapitány mesélte nekem egyszer, hogy állítólag van valahol egy bolygó, ami sok kinyerhető stabiliumot tartalmaz...

A szerelőcsarnokban, balról az első ajtó mögött, vehetünk felszerelést és (ki hinné?) javíttathatunk. Ha eladunk eszközöket, csak erősen csökkentett áron tehetjük! Alkudni itt nem lehet, majd a későbbiekben tálalunk olyan bolygókat, ahol barátságos fajok élnek, ezekkel a városaikban kereskedhetünk. Ajánlom mindenki figyelmébe a Derestákat (úgy át lehet verni az agyukat!).

Végül a biotech centrum és könyvtár található a jobb hátsó ajtó mögött. Nagyon fontos hely, ha valaki kidöglik az űrhajónk személyzetéből azt itt helyrehozzák. Egyébként az összes (nem csak általunk) felfedezett fajról leírást és képet kaphatunk, a fellelhetési hellyel egyetemben. Ezzel csak egy bibi van: csak a bolygó nevét adják meg, a koordinátákat nem. Egyébként igen érdekes világegyetemben hajókázunk: kétkoordinátás, mint egy papírlap.

No, ha kibámultuk magunkat az állomáson, "tengerre fel" (click a nyilacskán alul)!

Itt egyből bejelentkezik a segítőtárs, az ABE440. Vele utazgatunk - jobb híján - amíg legénységet nem szerzünk. A hajó műszerfalából a bal oldali fura jeleket tudjuk használni, gyorsíthatunk, lassíthatunk és a lenti középső panelra clickelve kézi irányításra kapcsolhatunk (harc). A képernyőn fent a dátum, lent a fuel és a koordinátáink láthatóak. Balra nem a radar van, hanem ott, a látómezőben lévő legközelebbi objektumot azonosíthatjuk, és (űrhajó esetén) annak körülbelüli állapotát is figyelemmel kísérhetjük.

A középső gömböcben az űrnek azt a részét szemlélhetjük, ahol éppen tartózkodunk. Ha orbitális pályára állunk egy bolygó vagy űrállomás körül, akkor az jelenik meg a helyén, ha pedig megközelítünk egy űrhajót (vagy az minket), akkor átvált közeli képre, és bekapcsol jobb oldalon alul - a radar.

A főképernyő mellett jobbra a hajó különböző részlegeinek, valamint azok legénységének állapota látszik. A sárga csík a személyi állomány, a kék a gépek. Emellett jobbra a cargo (csomagtér) hosszúkás jelzője van. A szállítható maximum 1000m³. A jobbra lent lévő radar mellett a sebesség látható (három fokozatú! Na?), a motortól függ, hogy tudunk repeszteni. Itt jegyzem meg, hogy a jobb motor kevesebbet is fogyaszt, és a Skeetch hajók persze a leggyorsabbal vannak felszerelve. (Illetve még annál is gyorsabbal.)

A bal oldali panelek

Zöld virág: a bio-részleg. Objektumok bio-scannelése élőlények után kutatva, valamint itt rendelhetünk kúrát a beteg embereknek.

Lila forgószél: scanner. Ezt használva bő adatáradat zúdul a nyakunkba az előttünk lévő bolygóról vagy hajóról, de surface scant választva, lemehetünk a bolygó felszínére is.

Kékeszöld golyó: navigáció. Orbitális pályáról való kilépés, vagy surface scan (minek kettő?).

Kék kávémag: kommunikáció. Intercomon beszélgethetünk a legénység tagjaival. A memberek egészségi állapotáról, skilljeikről kérhetünk le infót, ami a következő pontnál érdekes. Ha a station assignment-et kérjük, megkapjuk, hogy ki melyik helyen dolgozik a hajón, és ha új dolgozót veszünk fel, itt helyezhetjük el képességeinek megfelelően. Ezenkívül ha van a közelben űrhajó nem árt, ha felvesszük vele a kapcsolatot.

Sárga izé: gépház. Erre és a taktikai részlegre nagyon kell vigyázni, mert ha ennek vége, akkor már csak egy ízeset káromkodhat a szerencsétlen g(l)amer és lehet töltögetni. Ennél a részlegnél állíthatjuk be, hogy mely részlegeket részesítsen előnyben a javító automatika (alapban mindddel egyszerre foglalkozik). Átszerelhetünk ezt azt a csillaghajóról a felfedezőre vagy vissza, esetleg a csomagtérbe rakhatjuk, de ki is szórhatjuk az űrbe (jettison). A cargo manifestnél megnézhetjük, mi van a raktérben, és kihajíthatjuk ami nem szimpatikus. Ha van valami roncs a közelben, összeszedhetjük a maradványokat, vagy ha egy ellenfél megadta magát, kirámolhatjuk/szétszerelhetjük a hajóját.

Piros célkereszt: tactikal. Fegyverek és védelem ki-be kapcsolása. Ha ez a részleg elromlik, ismét nagy guanóban vagyunk, mivel ez esetben átmegyünk védtelen ENSZ-alakulatba...

Ha jól megscannelgettünk egy bolygót, és úgy érezzük érdemes leszállni (pl. nem 57.6 *g* a gravitáció), a surface scannél kiválaszthatjuk a landolás helyét, ezután a kis felfedezővel száguldozhatunk a felszín felett. Nyomjunk rá az alul fellelhető "irányítópult"-ra, ekkor a járgány mozgásba jön. Ha valami tereptárgy van a közelben az a radaron látható lesz (baloldalt). Repkedés közben jobb clickre az exit kurzor-ikon átvált és ezután érc vagy élőlény fölé repülve bal click esetén felszedi azt (ha van még hely a cargo bayben).

Harcnál mindenekelőtt érdemes bekapcsolni a pajzsot, és csőre tölteni a muskétákat, azután az irányítópultra taposni (mielőbb). Jobb click váltogat a fegyverek között. Az első egy nagy kék hópelyhet okád ki, ami elég hatásos, csak nehéz az ellenfelet eltalálni. A második egy egyszerű sugárágyú. Az a jó benne, hogy sorozatlövésre képes. A harmadik egy nagyon pofás kis fegyver. Amikor elereszted, becélozza magának a legközelebbi ellenfelet (nem kell, hogy előtted legyen), és nem is hibázza el. Az egyetlen apró hibája a dolognak, hogy közben 10 m³ stabiliumot is megzabál.

Egy jótanács: kapd elő az angoltudásodat és/vagy a szótárt, és kérdezz ki mindenkit akivel találkozol, (nem a klubban gondoltam, hanem a játékban.)

A derestták szinte elolvadnak ha kedves vagy, ha pedig magukról kérdezed őket, utána akár kenyérre is kenheted. Egyébként is a főnök az elején felhívja a figyelmet rá, hogy nem a hódítás a cél. A Kaynikok nagyon agresszívak, általában kalózkodnak, vigyázni kell velük (van egy bolygó, a neve halál, a Kaynikok lakják), bár nem olyan jól felszereltek. Az igazi ellenfelek a Skeetch. Tuti felszerelés, jó manőverező készség, (mellesleg nekik is van bolygójuk...).

Egy ESET

Összeakadtam három ilyen pernahajderrel, majd a krimóból a vén űrróka tanácsát követve ráakadtam az egyikre, mert ha azt hatástalanítom már csak kettő marad, és hogy az öreget idézzem (kb) "két dühös ellenfél kevesebb mint három". Na ez rendben is volt, a második is, de a harmadik valahogy nehezen akart megpusztulni, és közben annyit eregetett rám abból a bizonyos hármas számú fegyverből, mintha a raktere helyén egy kimeríthetetlen stabiliummező lett volna.

A Vantukkal nem lenne baj, csak nagyon magasan van az orruk, mocsok árakat tudnak szabni, és undorító ahogy alkusznak.

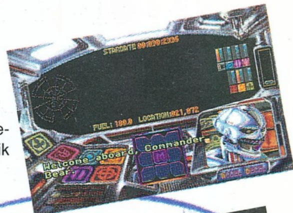
Végezetül egy kis help-info: gyűjtsetek mindenféle lényeket, vannak köztük nagyon értékesek, és jegyezzétek fel hol találtátok őket! Ez egy irtó jó poén, hogy az általad felfedezett bolygókat és lényeket te nevezheted el.

Szerencsés utat!

Croupier Junior

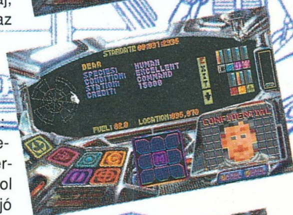
Ui.: néhány jó bolygó...

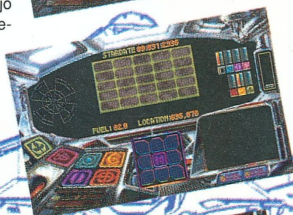
30, 45	Hive IV
81, 72	Ballont
84, 48	Tavantal
171,72	Orpheon

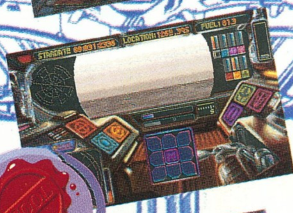
















The Lost Vikings

Három fantasztikus egyéniség robbant be a számítógépes világba. Nem a monitorok előtt, hanem a képernyőn találod meg őket és garantálom, sajátos charmjuk és egyéniségük magával ragad téged is. Hőseink vikingek, és ez jó alkalom arra, hogy ne csak tippekkel, trükkökkel, kritikákkal és dicshimnuszokkal szolgáljak, hanem bővítsem ismereteidet erről az érdekes népről.
A rettegett vikingek, vagy más néven az "északi emberek" nagy kalandozók voltak, akik félezer évvel Kolombusz előtt eljutottak Észak-Amerikába. A jámbor atyák még imáikban is megemlítették őket: "Az északi emberek dühétől óvj meg kegyelmesen!". Ugyanakkor "Soha ezeknél szebb embereket nem láttam!" feljegyzés is maradt róluk. Könnyű hajóikkal óriási területet kalandoztak be, és abban az időben 800 és 1200 között ők építették a leggyorsabb hajókat, s felülmúlhatatlan mesterei voltak a navigációnak. Hírükkel ellentétben céljuk nem a rablás, hanem a kereskedelem volt. Sajátos művészetüket a művészettörténet északi állatstílusnak nevezi. Talán érdemes megismerned ezt a kultúrát...
Ennyit mára a tudoányok világából, és most térjünk vissza a játékhoz, ami egyszerűen nagyszerű és kész. A zene, a hangulat és a grafika harmonizál, az összhatás nagyon pozitív. A három hős vetekszik a Gobliiins humoros fickóival. Ismerkedj meg velük, mindegyik más és más hasznos tulajdonsággal rendelkezik, segítve ezzel a csapatmunkát, ami elengedhetetlen a továbbjutáshoz. Mindhármukra vigyáznod kell, mint a szemed fényére. ERIK száguld, mint a szél, nagyokat ugrik ha kell, sőt fejjel a falnak rohan, ha úgy akarod. BALEOG értelmi szintje vitatható, de az bizonyos, hogy mestere a kardforgatásnak és jeleskedik az íj használatában is. OLAF a pajzsával blokkolja a legádázabb ellenfelet, sőt azt a feje fölé emelve, képes nagy magasságokból sebesülés nélkül "levitorlázni". Esetenként még Eriket is megtartja, aki így magasabbról ugorhat. Egyéniségük nem csupán megjelenésükből, hanem humoros beszólásaik özönéből is sugárzik. A képernyőn mindig az aktuális fickó képe színes. Életereje három piros pötty képében jelenik meg, általában negatívan befolyásolja ezt az értéket ha a karakter kisebb-nagyobb magasságból lepottyan, esetleg leköpi egy csiga stb. Az élelmiszerek elfogyasztásával ez az érték regenerálható, az emésztés akusztikus hangjaival fűszerezve. Egy vikingnél maximum négy tárgy lehet, és némelyiket csak egyikük használhatja. Természetesen van mód csereberére. A fel nem használt tárgyakat nem viszed a következő pályára, ezért nem érdemes spórolni pl. az élelmiszerrel. A cél mindig kijutni az aktuális szintről, az EXIT-hez vezetni a csapat mindhárom tagját.

Az irányítás remek, joyról és billentyűzetről, vagy csak a klaviatúráról is kiválóan megoldható.

A billentyűzet kiosztása:

S -tippek, kapcsolók aktiválása, beszélgetés, teleport aktiválása
DEL, HELP - aktuális viking kiválasztása
TAB - tárgy kiválasztása
E - tárgy használata
D - Erik fejjel a falnak rohan, Olaf felemeli pajzsát, Baleog nyilat lő
F - tárgy csere-bere

Az introban megszemlélheted Erik, Olaf és Baleog hétköznapjait, aztán egy éjszakán a gonosz Tomator újabb áldozatokat talál gyűjteménye gyarapításához...
Kezdetben annak az űrhajónak a fedélzetén találják magukat hőseink, amely kiszippantotta a gyanútlanul alvó triót otthonából. Itt hamarosan bevezetnek a kapcsolók és liftek használatának rejtelmeibe, sőt találkozhatsz barátságos és közlékeny, valamint kevésbé kedves, ellenben éhes űrlényekkel. Egyszerű, gyakorló pályák, egy kis bemelegítés. A vízesésekkel tarkított erdő már érdekesebb. Különös figyelmet érdemelnek a monsterek között megjelenő köpködő csigák. Ezekután megjelennek a tűzlabdákat eregető sziklaszörnyek, a titkos alagutak, a rejtélyes, ám cseppet sem barátságos kékhajú idegenek /akik mellesleg nincsenek oda a tüzes nyilakért/. Itt már csak kiforrott csapatmunkával juthatsz tovább. Hogy hova tovább? Harminchét szinten, szebbnél szebb pályákon, fantasztikus kalandok, móka, kacagás, kisebb-nagyobb fejtörők, nő és humor a köbön. Komolyan, ezt érdemes végig játszani, nem fogod megbánni!

Lily



MORPH

Minden azon a napon kezdődött, amikor Morris Rolph - a barátainak csak Morph - meglátogatta nagybátyját, a kissé szertelen Krankenpot Professzort. Maga is meglepődött, hogy a különc tudós végül mégis megalkotta a teleport masinát. Gyorsan letesztelték a gépet Erik, a kis fehér egér segítségével, aki baj nélkül átvészelte a kísérletet. Ekkor brilliáns ötletek merültek fel Morph tudatalattijából; ingyen focimeccsek, gyors távozás a suliból és egyéb hasznos dolgok ... Úgy döntött, ő is kipróbálja a gépezetet. A prof már éppen ki akarta tessékelni onnan, amikor Erik véletlenül működésbe hozta a masinát és az kisebb-nagyobb zűrzavar közepette átalakította a kisfiút egy furcsa molekulává. Morph cseppet sem keseredett el, tetszett neki, hogy felderítheti a különféle halmazállapotok rejtelmeit és mellesleg, megkeresheti a szétszóródott alkatrészeket... Itt lépsz be a játékba Te, hogy segíts visszaszerezni Morphnek a gép részeit, no és természetesen saját emberi alakját is. A játék sajátos stílusú ötvözete a logikai és a mászkálós játékoknak. A megoldások fejtörést okoznak a legkisebbeknek és a nagyszülőknek egyaránt. A játszhatóság kiváló, a grafika rajzfilmszerű. A négy helyszínen hat-hat szintet kell teljesíteni. A cél mindig a fogaskerék megtalálása és a kijutás a megadott időn belül.

Az intro megtekintése után választhatsz a helyszínek közül. Középen Morph otthona látható. A joy megfelelő irányba húzásával választhatsz helyszínt. Itt látható az is, hol hány alkatrészt sikerült megtalálni. Szerencsére a próbálkozások száma nincs korlátozva, nem fogy az életed vagy ilyesmi. Mind a négy helyszín más és más módon teszi próbára a "kalandozót". A kertek alatt, a virágok mellett megtalálod a csobogó patakokat és más rejtett titkokat is. A gyárban csövek, fűtő- és hűtőtestek, felderítetlen titkos termek labirintusában kell megállnod a helyed, és a működésbe hozott elektromos alkatrészek is könnyen meglepetéseket okozhatnak! A kanálisban titkos alagutak és csapdák várnak, a laboratóriumban pedig már minden képességed mozgósítására szükséged lesz, hogy időben megcsináld a szinteket.

A lehetséges metamorfózis állapotok:

1. GÁZ. Mindig felfelé halad és a plafont elérve, már csak oldalirányba mozgatható. Kis lyukakon és járatokon is átszivárog. Kis felhőcske képében jelenik meg.

2. CSEPPFOLYÓS. A kék csepp könnyen átjut a repedéseken és lyukakon, valamint eloltja a tüzet, de más folyadék megöli és könnyen nyoma veszhet a lefolyóknál.

3. RUGALMAS. Piros, pattogó labdaként átugorhatja a problémás felületeket és tárgyakat, de az éles felületek és a forróság -gondolok itt a tűzre- megöli.

4. SZILÁRD. A legerősebb halmazállapot, mely lehetőséget ad falak és "hidak"(!) áttörésére, valamint az éles felületeken való áthaladásra. Folyadékokban elmerül.

Az átalakulások száma a rendelkezésre álló csillagoktól függ, és csak a jelölt számú és formájú alakzat használható fel.

Morph mozgatása joy-jal törénik, a tűzgomb nyomvatartása után, a megfelelő irányba húzva a kart, kiválasztható a kívánt halmazállapot /fel - gáz, le - csepp, bal - rugalmas, jobb - szilárd/. Ha huzamosabb ideig nyomva tartod a gombot és előzőleg összeszedted a térképet, akkor tanulmányozhatod az egész pályát.

Lássuk az akadályokat, bónuszokat és egyebeket, a teljesség igénye nélkül!

A fűtőtestek eggyel lazább szerkezetű transzformációt hoznak létre /szilárd-rugalmas-cseppfolyós-gáz/, míg a fagyasztóblokkok pont ezzel ellentétesen hatnak. A csövekben a jelölt irányba és csakis abba haladhatsz, de Morph ilyenkor általában nem látható. A rácsokon csak csepp vagy felhő alakban lehet átjutni. A ventillátorok elkerülése légneműen feltétlenül ajánlatos, és rugalmasan is célszerű gyorsan tovább haladni mellette, de a másik két halmazállapot tovább haladásához még hasznosak is lehetnek. Az aktivált elektromágnesek vonzzák a szilárd Morphöt. A zárak nyitásához megfelelő kulcs szükséges /naháti/. A futószalagok és liftek az utazás cseppet sem veszélytelen lehetőségeit rejtik. A spéci szemüvegben bárhol láthatod molekuládat. A teleportok, kapcsolók, kincses ládák és az óra funkcióját talán nem kell magyarázni.

Lily

GRAFIKA	81
ZENE	82
HANGULAT	74
ÖSSZESEN	80

COOL

AMIGA

IBM PC

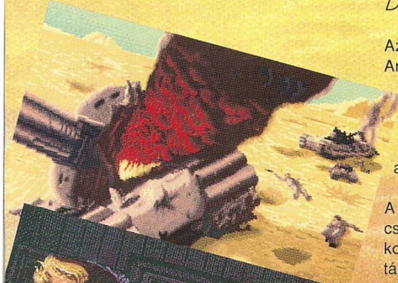
TESZT ANYAG

DÜNE II



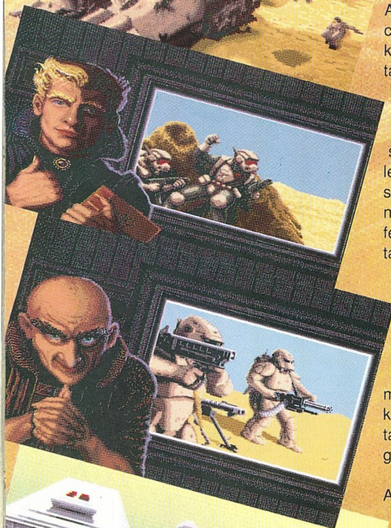


Aki nem olvasta a 93/3-ban a Düne II leírást, az most azonnal pótolja. Ugyanis megérkezett az Amiga verzió. A Virgin adott jó hírére és nem vacak átirattal, hanem egy kiváló grafikájú és jó zenéjű játékkal lepte meg a már kissé csüggedő amigásokat. Ha lenne a stratégiai játékoknak királya, feltétlenül a Düne II-re szavaznék.



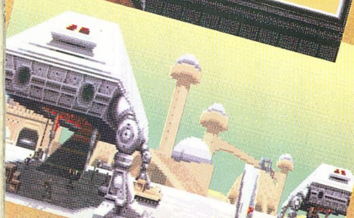
Az alaptörténet egyszerű. A Császár az Arrakisra küldi a 3 legnagyobb családot, hogy kihasználva a viszálykodást, megőrizze a hatalmát. A Düne felszínére érkező Atreides-ek, Ordos-ok és Harkonnen-nek azonnal bele is kezdenek a tőlük elvárható háborúzásba.

A játék nem követi a film, vagy a könyv cselekményét, de helyszínében és a konfliktus jellegét tekintve a Dune folytatásaként fogható fel.



Lehetsz Harkonnen, vagy Atreides, végülis mindegy, a lényeg a hatalom megszerzése. A stratégiailag fontos fűszer a legjövedelmezőbb pénzszerzési lehetőség az Arrakis-on. Ha sok fűszert gyűjtenek betakarítógépeid, több pénzed lesz fejlesztésre. A fejlett technika pedig a hatalmat jelenti a bolygón.

A különböző családok, különböző fegyverzetekkel és speciális eszközökkel rendelkeznek. Épületek, stabil-, mobilfegyverzetek és csapatok kreálhatók megfelelő anyagi háttér mellett. A kitermelő egységek nem csak a fűszer betakarítására alkalmasak. Ronda pusztítást okozhatunk vele az ellenséges gyalogság soraiban.



A játékban ellenfélnek tekinthető az őshonos gigantikus féreg, amely nem kíméli egységeinket, épületeinket, harcjárműveinket. Kiírtása teljesen lehetetlen, hiszen egy óriási betakarítót is könnyedén elnyel.

A sci-fi játék megújította a területfoglalós stratégiai játékok műfaját, amely a Defender of the Crown óta szinte semmit sem változott.

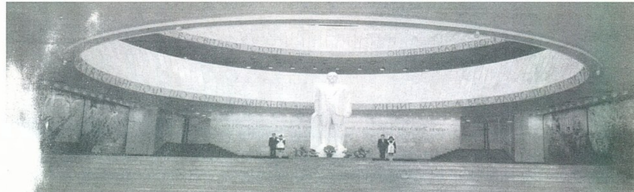
A cég nem változtatott stratégiáján továbbra is minőségi játékokat dob a piacra. Nem óhajtom ismételgetni a teljes leírás tippjeit, inkább néhány gyönyörű kép a játékból.

Shy



KGB

(3. rész)



A KGB leírást onnan folytatjuk, ahol előző részben abbahagytuk. Rövid áttekintés az előző részek tartalmából: A KGB P osztálya a peresztrojka hatására épült ki, mely a KGB-n belüli korrupciót próbálja megszüntetni. Rukov is itt kezdi a pályafutását, édesapja halála után. Rögtön egy gyilkossági ügy nyomozásába kezdünk (PC GURU különszám), melynek szálai a KGB-hez, kábítószerekhez és szadista szexfilm csempészéshez vezetnek. A gyomrunk egyet nagyon nem vesz be: a szexfilmeken szereplő nőket kegyetlenül megcsonkítják. Moszkvából Leningrádba utazunk, ahol a nyomozás folytatódik (GURU 93/7. szám). Az ügybe több érdekcsoport is keveredik, szerepük még tisztázatlan...

Azoknak szeretnék egy kis segítséget adni, akiknek nehézségei adódtak még a leírás elolvasása után is. Az első fejezet végén, mikor elbújtunk az ajtó mögé, nagyon fontos, hogy Vertót rögtön támadjuk meg, amint bejön. Ha csak pár másodpercet is késlekedünk a clickeléssel, már könnyedén alulmaradhatunk. A második résznél Agabekovot fel kell hívnunk egy másik irodából. Itt a beszélgetés után rögtön ki kell jönnünk az irodából, amint bejön az őr, mert különben kidobnak az épületből. Mivel a játék teljesen valósan lett kitalálva, ne csodálkozzunk azon, hogy a magnófelvételeink között lesz olyan, amely rosszul hallható, ha a felvevőgéptől távol állnak a beszélgető emberek (ez szükségszerűen így adódik egy párszor).

A **második fejezet** Leningrádban úgy kezdődik, hogy egy üzenetet kell dekódolnunk. Ebből kiderül, hogy a Hotelünk mellett este 19:00-kor várni fog egy ember, akinek a "nyakmetszés" jelszó után fel kell mutatnunk az igazolványunkat. Az előző leírást este 19:00-kor fejeztük be a játék ideje szerint, most innen folytatom a leírást. Az embernek a jelszó után mutassuk fel az igazolványunkat.

- A 7-es osztály meglátogatása közben gondolom átkutatta Agabekov irodáját. Talált valami érdekeset?
- Csak egy kubai szivart. (3)
- Mmm. Agabekov sosem vásárol szivart. Jó lenne tudni, ki ajánlotta neki. Tudd meg. A legtöbb kérdésre én már tudom a válaszokat. De most te mondd meg, mit sikerült kiderítened azzal kapcsolatban, amivel megbíztalak. Leningrádban ki foglalkozik a videoszalagokkal? (Savchenko - 4)
- Ki tartja a kapcsolatot Savchenko és Romeo bandája között? (Yakuchev - 2)
- Ki és mikor viszi ki a szalagokat az országból? (Viktor Matsnev - holnap - 4)
- Mit kap cserébe? (kábítószert - 3)
- Ki Mr. X? (Agabekov - 5)
- Ügyes volt, Rukov. Most már elmondhatom, hogy én olyan embereket képviselek, akiket az igazság érdekel. Ritka tulajdonság.

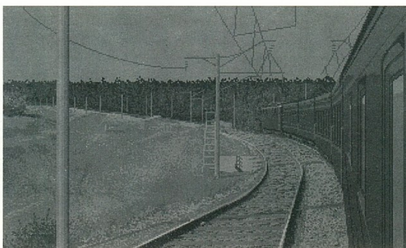
Kérdezzük meg, hogy mit akarnak.
- Úgy hisszük, a Szovjetunió még megmenthető, a jelenlegi helyzet ellenére. A hírszerzésnek objektívnek kell lennie. Agabekov kapcsolatban lehet külföldi kémekkel, akiknek érdekük lehet destabilizálni a Kemlint.
- Kusneitsov bűnöző?
- Visszaélhet a pozíciójával jövedelemkiegészítés miatt. Ki nem tenné ezt?
- Külföldi titkosügynökök is tevékenykednek?
- Van egy nő, CIA ügynök. De nincs több időm. Holnap 11:00-kor keress engem. Próbálj mindent megtudni Matsevról, és a "New Birth" szervezetről.

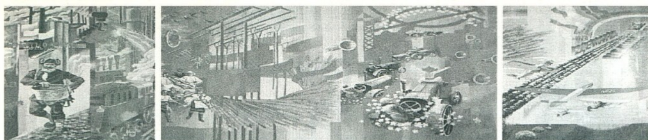
Menjünk vissza a szobánkba, és várjunk a 19:40-es telefonra. Közben kopogtatnak. Egy ember jön be, aki egy hullát cipel. A következőt közli velünk:
- A nevem Savinkov. Én vagyok az ellenőröd. Ez az ember vezetett ide, a hátamba egy pisztolyt nyomva. Szerencsére sikerült kiiktatnom. Ha az Ön bőrében lennék, kíváncsi volnék a papírjaimra. Tessék.

A papírjai rendben vannak, és egy ilyen fiatal KGB ügynök könnyen lehet, hogy még ellenőrizve van. Vizsgáljuk meg a támadóját- ő már csak recsegő nyakkal tudna bólogatni. A tenyerén tollal írt telefonszámot találunk. Vegyünk fel mindent, majd hívjuk fel a számot.

- Viktor? - kérdezi egy ismeretlen hang.
- Igen.
- A munkát elvégezted?
- Gyere fel.
- Halott?
- Nem igazán...
- Mi történt?
- Gyere fel.

A hulláról levett kabátot és kalapot vegyük fel, a hullát pedig rakjuk be a fürdőszobánkba. Oltsuk le a villanyt. Így könnyebben összetéveszthet minket a bűntársával. Savinkov elbujik az ajtó mögé, és mikor belép a figura, leüti. Ezekután Savinkov kikérdez minket a nyomozásról, de a történetből hagyjuk ki a nyakmetszős figurát (S. csak leadná a drótot a főnökségnek, és megpróbálnák leállítani vagy ellenőrizni ezt a szervezkedést, ami a későbbiekben pótolhatatlan információt nyújthat nekünk). S. Agabekovot védi azzal, hogy ő is Kusnetsov után nyomoz, de nekünk előbb kell megoldanunk az ügyet, mint neki. A pisztolyos ember haverja felébred. Amikor Savinkov beszédre akarja felszólítani, ő egy kis történetet ad elő arról, hogy nyugati cuccokat akartak rabolni a hotelből. Erre Savinkov eltöri az egyik ujját. Ezekután kiderül, hogy a Severnaya Zvyeda szállóban, a 304-es szobában bérelte fel őket egy olyan ember, akinek nem lehetett látni az arcát (mögüle világított a lámpa). Savinkov ezek után ide küld el minket, hogy derítsünk ki a gyilkosjelöltünk megbízóját. Elsődleges célunk természetesen a hulla eltüntetése lesz a fürdőszobából (nehogy ráakadjon egy takarítónő, és a nagy felfordulás hátráltassa a nyomozást). Ő azt javasolja, hogy a kanálisba dobjuk be, ami a hotel mögött van, de legyünk óvatosak, mivel sok a járőröző rendőr arrafelé. Ha viszont mint részeget visszük oda, biztos átengednek. Először így egy üveg erős italt kell találnunk. Nyitogassunk be az emeleti szobákba.. hopp a 3. ajtó a bal oldalon nyitva van. Itt egy részeg horkol, átkutatva az ágyát - találunk is egy laposüveget a párnája





alatt. Ezt öntsük rá az eltüntetendő haverunkra. Menjünk ki a hotel möge, a csöveseknek adjuk oda az üveget, s így elkotródnak az ablak alól. Visszatérve a recepciónál reklamáljunk az ügyben, hogy fiatal huligánok zajongása miatt nem lehet aludni az emeleten. Megvizsgálva az asztalát, egy összehajtogatott rokkantkocsit találunk. Tegyük magunkévá, majd nézzük meg, hogy a hullánk a helyén van-e még. Huhh, szerencsénkre nem Lőrincz L. László írta a forgatókönyvet, így a hullát gyömöszöljük ki az ablakon. Vissza lejoggingolva a lépcsőn, jussunk ki a hotel mögé. A rokikocsit használjuk a megboldugulton, s így menjünk egy sarkot balra. A rendőrök átengednek, a kocsit a tartalmával együtt lökjük a kanálisba. Fent a szobánkban várjuk meg míg Savinkov visszatér - elküld minket a másik hotelba. Reggel 7:00-kor jön ismét, s a magnó felvételeket meg akarja hallgatni. Metrózzunk a hotelba, s irány a bár. Megtetszik a szőke miniszoknyás hölgy, csípjük fel. A 304-es szobáról kérdezzük. A hölgy elmondja, hogy Tamara használja, két szobája is van. Amikor Tamaráról kérdezzük, azt válaszolja, hogy beszéljünk vele magunk; és bejön Tamara. Hagyjuk abba a dumálást, koncentráljunk Tamarára. Vele a beszélgetés során az 1, 4, 2, 2, 1 kérdéseket válasszuk, s így kiderül, hogy megmutatja nekünk a szobáját belülről is, ha fizetünk 50 amerikai dollárt. Mondjuk neki azt, hogy még meggondoljuk. Bejön egy új hölgy, miért hagynánk ki a sort, hátha megtudunk valamit tőle is. Ismerkedési szándékunkra meglepően reagál:
- Rukov! Beszélni szeretnék Önnel! Karonragad minket, és kivisz a hallba.

Kérdezzük a 2, 3, 4, 5 kérdéseket, melyek tartalma röviden: Greenbergtől tud rólunk (G. - technikai tudása is közrejátszott abban, hogy ki tudtunk szökni a fogságból), s mivel ő (Wallace) is a segítségét ajánlotta, kérjünk tőle 150 dollárt. Ezekután kérdezzük ki. Minimális információt tudunk begyűjteni a "New Birth" szervezetről. Ők azokat az erőket akarják megállítani, akik Gorbacsovot szeretnék letaszítani a hatalmi pozíciójából, és egy keménykezű kommunistával cserélnék ki. De ilyen hatalomátvételi tervekről nincs bizonyíték. Sulikevet (azt az embert, aki meg akart minket ölni), egy évvel ezelőtt tartóztatta le Chapkin. Ezekután Sulikevet kiengedték, azóta állítólag neki dolgozik.

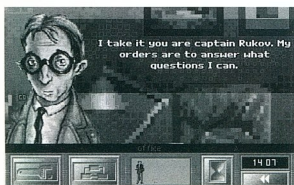
Ezekután Greenberggel is dumáljunk egyet (3, 3, 4, 3, 3, 1, 1), majd addig kérdezzük, amíg el nem megy. Azt is megkérdezi tőlünk, hogy mit tudunk Propotovról, majd találkára invitál 12:00-ra a Ladoga Parkban. Ismét beszéljünk Tamarával (4, 1). Miután elfogadta a pénzt, felvisz a szobájába. Fent egy kicsit meglepjük, mivel nem az történik, amire számítana (megszólal zsebünkben a magnó) beszéljünk vele (nehéz ügy ellenállni a csábításnak, de egy ügynök élete nem túl egyszerű). A beszélgetés (1, 5, 2, 5, 2, 1, 4) során kiderül a másik szoba száma is (417), itt talán további bizonyítékokat találunk. A gyilkosunkat Chapkin bérelte fel.
Már csak 50 $ maradt, mivel a nő csak újabb 50 $-ért volt hajlandó elárulni a szobaszámot. Menjünk lifttel a negyedikre. Itt a takarítónő(?) csak úgy hajlandó odaadni a kulcsokat, ha megzsírozzuk egy kicsit 10 $-ral. A szobában vizsgáljuk meg a tükröt: úgy néz ki, mintha be lehetne rajta látni egy másik szobába. Vegyük fel a hamutálat, törjük be az üveget. A másik oldalon vegyük fel a fotót az asztalról (ez azt is bizonyítja, hogy Chapkin és Kusnetsov kapcsolatban állnak). Visszatérve a hotelünkbe az ágyra rogyva elalszunk.

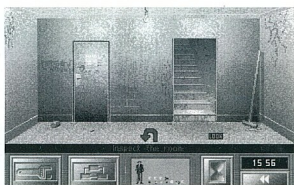
Reggelre arra ébredünk, hogy Chapkin rúg oldalba. A fürdőszobába bead nekünk egy igazságszérumot, majd rövid úton távozuk az élők sorából.

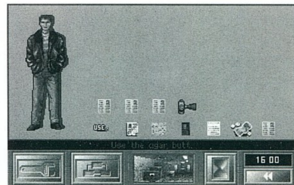
Ennek a szomorú ténynek a megakadályozása érdekében lefekvés előtt készítsünk egy kis meglepetést Chapkinnek. Tekerjük vissza a magnót az elejére, vegyük ki a fülhallgtót, állítsuk automata hang-aktivált lejátszásra (PC-GURU 1. száma). Így a lejátszás akkor kapcsol be, ha mi azt mondjuk: beszél! Tegyük le a kis magnót a földre, és próbáljunk ébren maradni az ágyban. Ez úgysem sikerül, s így Chapkin rúg oldalba. Engedelmeskedjünk neki (1), bejutunk a fürdőbe. Megnyitja a csapokat, hogy ne hallatszon ki semmi hang. Úgy látszik ismét nagy gondban vagyunk, de ezek ellenére szerencsére magunknál hagytuk a lehallgatómikrofonunkat, ami mindent közvetít a magnónak 15 m-en belül.

- Belemásztál az üzletembe, Rukov. Tudni szeretném, hogyan jutottál el a felvevő stúdiómba, a 418-as szobába. Beszélsz, vagy összeszorítod a fogadat? Így is, úgy is köpni fogsz! Melyiket választod?

- Kész vagyok beszélni. (4) Lejátszásra kapcsol a magnó, mire Chapkin az ajtó felé kapja a fejét. Ekkor támadjuk meg. Vegyük el tőle a pisztolyt és az injekcióstűt, amit rögtön próbáljunk ki rajta. Mindent tudjunk meg tőle, ami csak eszünkbe jut. Kiderül az igazságszérum hatására, hogy Matsev nem személy, hanem egy halászhajó, amely a tengeren veszi fel a kábítószert. Az igazságszérum (amit beadtunk) nagyon hatásos és halálos is egyben. Yakuchev szerepe az egészben annyi, hogy ő tartja a kapcsolatot a moszkvaiakkal és a leningrádiakkal. Mechulaiov a főnök, ő cseréli le a kábítószert a kazettákra. A kábítószer Helsinkiből érkezik. Matsev ki akarja hagyni Kusneitsovot, aki eddig %-ot kapott az üzletért, de Kusneitsov tud erről, s szombat este ölné meg a főnököt, így vasárnap még ráteheti a kezét a kábítószer szállítmányra. Az árut Savchenko venné át. A madárkánk rövidesen feldobja a lábát. Vigyük át a hullát a szobába, és várjuk meg, míg hétre ideér Savinkov. Válaszaink legyenek: 3, 1, 2. Ezek után mondjunk el mindent. Kapunk egy új fényképezőgépet az eltört helyett. Adjuk át a fegyvert, majd vegyük fel a szobából az összes tárgyat. A hullát rakjuk a szekrénybe (remélem megtalálja a következő tulaj), majd menjünk a hotel









mellé, hogy találkozhassunk a "nyakmetszőssel". Csak egy csavargó jön, aki viszont fennhangon hirdeti, hogy milyen fontos és érdekes az az újság, amit olvas. Ez akár jel is lehet, így kérjük el az újságot, amit a jó fényképezőgép fejében meg is kapunk. A Pravdát elolvasva egy olyan kódolt üzentet olvashatunk, amiből megtudjuk, hogy a szállónk melletti fülkénél várjunk egy telefonhívásra 11:15-kor. Tegyük is ezt, vegyük fel a kagylót, amint csörögni kezd. Válaszoljunk (3, 2, 2, 2, addig míg le nem rakja). Mindjárt dél, siessünk hát a Ladoga Parkba, nehogy lekésük Harry Greenberggel a találkozót. Válaszoljuk neki a 2 majd az 1 variációt (köv. találkozó időpontja: másnap reggel 7 óra) és máris a harmadik fejezetet játszhatjuk..

HARMADIK FEJEZET

A 19-es mólóhoz jutunk, itt vesztegel a Viktor Matsnev. Nemsokára elindul a nyílt tengerre árut cserélni, s mi úgy döntünk, hogy valahogyan feljutunk a hajóra. Ne menjünk az őrbódé közelébe, inkább ugorjunk a vízbe. Másszunk fel hátulról a hajóra, s bújjunk el a nagy halszállító dobozok mögé. A pipás hajós előre jön (a piáról mormog valamit) majd elmegy. Most már lemehetünk a kabinokba. Az egyik ágyneműtartóban egy üveg vodkát és egy övet is találunk, ezeket vegyük fel. Menjünk vissza a tatra. A matrózunk még mindig a hajó orrában van, pedig ott is jó lenne körbenézni. Dobjuk az üveget a tengerbe, azon az oldalon, ahol a matróz áll. Ezt észrevéve, nem hagyja elveszni az értékes kincset, beugrik utána a vízbe. Most előremehetünk, itt is irány lefelé. Bújjunk el a szekrényben, várjunk este 7:00-ig. Közben a barátunk (akiről kiderült, hogy a gépmester) az üveg aljára nézett, s így kiütötte magát egy picit a forgalomból. A gép egy része elromlik, s az utasításokat a kapitány a hangszóróból adja. Nem baj, hogy egy éber emberrel kevesebb tartózkodik a hajón, így a rossz egységet javítsuk mi meg az öv segítségével. Bújjunk vissza a szekrénybe, leszáll az éj. 9:30-kor menjünk fel, előre és bújjunk ismét el a halasdobozok mögé. Várakozzunk 11:59-ig, amikor kifürkészhetjük a csempészeket. Wallace is itt van. Miután lementek (0:30), menjünk mi is le egy kicsit hallgatózni. Ezek után gyorsan menjünk vissza a halasdobozok mögé, és 4:59-ig semmi teendőnk nincsen. Várjuk meg míg mindenki elmegy, majd lopakodjunk előre, és a változatosság kedvéért itt is bújjunk el a halasdobozok mögé. Várakozzunk 7:30-ig, majd egy fejes után ússzunk ki a móló mögé a partra.

NEGYEDIK FEJEZET

Menjünk a Department 7 elé, s várjunk Agabekovra. Kövessük taxival, majd vizsgáljuk meg az épületet, amelyből kijött. Menjünk bátran be. Két őr állja utunkat, s megkérdezi, hogy be vagyunk-e jelentve. A harmadik lehetőséget válasszuk: "Az igazgatóhoz jöttem, KGB ügynök vagyok." Mutassuk meg a papírjainkat, s így bejutunk Litvinovhoz.

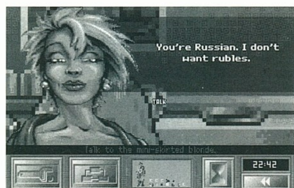
- Kapitány elvtárs, Agabekov ezredesnek már mindent elmondtam erről a lehetetlen helyzetről. Azt mondta később felhív az üggyel kapcsolatban, de nem említette az érkezését.
- Ez csak rutinnyomozás. Mondja a tényeket, előről.
- Propotov időben érkezett. A ládát kinyitotuk, és a kábítószert beadtuk neki, hogy felébresszük. Balszerencsénkre a szolgálati nővér benyitott, és észrevette Propotovot. Röviddel ezután telefonált. 20 perccel később Sayeneva nővér aktiválta a riasztót, és berohantak az őrök. Így a bejárat szabadon maradt. Négy ember rontott be, és elrabolták Propotovot. Ennyi. Agabekov elvitte a nővért.

Ezek után Propotovra kérdezve úgyis Agabekovhoz irányítanának minket, ugyanis az ügy titkos. Így a támadókra kérdezzünk rá, majd köszönjük meg a segítségét. Ezek után szabad bejárást kapunk a kórházi termekbe. A három teremben két ember használhatatlan, a harmadik már értelmesebben beszél (azt állítja, hogy a politikai foglyokat hozzák ide, kísérleteket végezni rajtuk), de végül kiderül, hogy ő sem teljesen beszámítható. Menjünk a negyedik ajtón jobbra be, majd az ajtó bezárul. Nincs kilincs, hermetikusan el vagyunk zárva a külvilágtól.

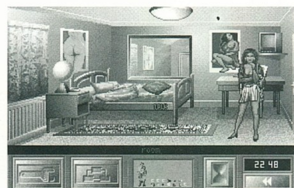
- Ne ijedjen meg, üljön le, ha gondolja. Senki sem fogja bántani. Tudom, hogy bezárva lenni nem kellemes érzés, én sem vagyok kivétel a klausztofóbia alól. Csak egy-két kérdést teszek fel, rendben?
- Rendben.
- Őszintén válaszoljon: lapos a föld? (és ehhez hasonló egyszerű marhaságokat kérdez, válaszoljunk rájuk őszintén)
- Kicsoda Ön?
- Rukov kapiány. KGB.
- Ön csak elhiszi, hogy Rukov kapitány Propotov. Teljesen beleéli magát, pedig nem igaz. Tudja a paranoiának sokféle megnyilvánulási formái vannak. Sokan felveszik az üldözőik szerepét, nehogy úgy érezzék, még most is üldözöttek.
- Elég ebből az egészből. Rukov vagyok. Hívja Litvinovot!
- Mindig áruló voltál Propotov?
- Hívja Litvinovot!
- Érdekes ez a be nem jelentett hirtelen személyiségcsere. Egy kis ideig el fog tartani, míg utánanézek....Rukov kapitány? Beszéltem Litvinovval. Kérem jöjjön be. Elnézését kérem az előbbi incidensért kapitány, de egy bizonyos Propotovnak kellett volna besétálnia abba a szobába. Hogyan segíthetek?

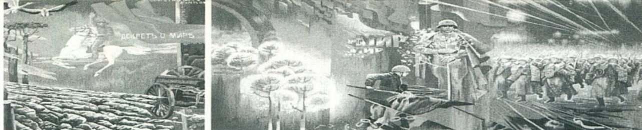
Hmmm. Ez a kis közjáték meggyőzött minket arról, hogy nem mindennapi pszichikai kezelés alá veszik a betegeket. Személyiségváltozás... érdekes dolgok történhetnek itt a laborban.

Válasszuk ki a 4, 1, 1 kérdéseinket Tsibulenko professzornál. Bármire is kérdezünk, nem hajlandó titkos információt kiadni, de amikor meghallja, hogy Agabekov után nyomozunk, kirohan a laborból. Most rögtön nyomjuk meg a piros gombot, bezárva a profot a saját kalitka-csapdájába. Menjünk be a jobb oldali gépbe.









Itt egy érdekes látomásban lesz részünk: Édesapánk beszél hozzánk: "A Memória bibliája a halottak könyve. A mártír a sorsa elé megy. A világ, az ártatlanok meghalnak, a mennyek fényével megvilágítva." Mi ez az egész??? A nagy többsége a dolgoknak úgyis később derül ki, de azért ne feledjük apánk szavait. Kijőve a kabinból, Tsibulenkó dumál a mikrofonon keresztül:

- Tudom milyen örömet érezhet ebben a percben; mint egy kisfiú, aki csapdába csalt egy rovart. De ebből elég! Engedjen ki!

Ha most kérdezzük ki, csak annyit tudhatunk meg, hogy Prpotov egy baleset áldozata lett, s kómába esett. Őt kellett volna megvizsgálnia a profnak, de ugye, elrabolták. (Ez hazugság, hiszen a kómába esett emberekkel elég nehéz pszihológiai tesztet elvégeztetni.) Így hagyjuk még, hadd puhuljon a madárka. 10:17-ig várjunk, s kérdezzük ki. Ekkor már fulladozik, de még összefüggően tud beszélni. Egy-két fontosabb infót leírunk, de feltétlenül kérdezzünk rá a páciensekre és Sayenevára.

- Az én munkám forradalmi, Rukov! Az alany személyiségét először kiiktatjuk. Így hozzájutunk egy üres agyhoz, s rövidesen új személyiséget ültetünk be. Egy alanyba több személyiséget is építhetek. A kutatások még a korai fázisban vannak, de lassan az álmom valóra válik.

- A vörös dióda a falon egy hazugságvizsgáló-detektor.

- A páciensek? Kísérleti nyulak. Golvbev a harmadik szobában volt az első. Túl sokat "tisztítottam" ki a személyiségből, így a csere személyiség beültetés nem eresztett elég mély gyökeret. A második személyiségét a Saliva kulccsszóval lehet előhívni. Retcherov az első szobában már jobb állapotban van, két új személyiséggel rendelkezik. A kulcsszó: Pavlov. Tiskyevich a 2. szobában a legújabb szerzeményem. Jó agyú, viszont szociálisan megbízhatatlan. Három, de lehet hogy több személyisége is lesz!

- Agabekov Propotopov személyiségét akarta átalakítani, de neki már volt egy beültetése. A munkát nem tudtam elvégezni. Elrabolták.

- Sayeneva egy vallási fanatikus, a Pamyat tagja. (Skinhead újfasiszták) A Pamyat a Memory. (Ő raboltatta el P-t).

Amint a prof. meghal, használjuk az intercomot, s mondjuk meg az igazgatónak, hogy Tsibulenkót valami megrohanta. Ekkor megnyugtatnak minket, hogy rohamai is szoktak lenni a profnak, s ilyenkor le kell pihentetni. Szégyelli, ha nem látják keménynek. A testét vigyük ki az őrökhöz. Menjünk el Golubevhez, mondjuk azt hogy: Saliva. Itt egy kulcsszót hámozhatunk ki a majdnem összefüggő beszédéből: Motherland, vagyis anyaország. Vissza a hotelba. Itt a kapuban egy csavargó vár minket, aki megadja Yakuchev címét (a nyakmetszős ember küldi). Irány a Gorkij street. A megadott címen Harry Greenbergbe botlunk, akit Yakuchev lepett meg, miközben átkutatta a lakását.

- Mit látok, csak nem egy KGB ember, Rukov kapitány az? Ha pár perccel előbb érkezel, nem törik ki a karom. Yakuchev rám rontott, de lelőttem. A pisztolyom elég nagy zajt csapott, így kb. 10 percet adok a yardnak, hogy ideérjen. Ha van kérdésed, gyorsan tedd fel.

- Mit tudsz a Memoria Bibliáról vagy a Holtak könyvéről?

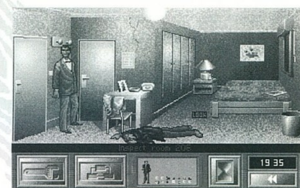
- Mi ez a sok hülyeség? Memory's Bible... megvan! A Pamyat az angolul memory nem? De milyen könyv lehet ezeknek az ultra nacionalista antifasisztáknak a bibliájuk? Ahá! Ez a "Mein Kampf" orosz fordításban, lábjegyzetekkel, arról, hogyan lehet Hitler elképzeléseit az orosz társadalomra alkalmazni.

- Motherland? Nézd csak, mit találtam! Galéria, amely a "Motherland" nevet viseli a Great Patriotic War Streeten van.

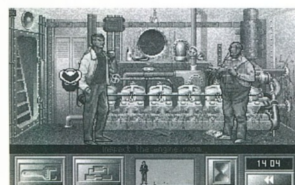
Irány a múzeum. Bejutva a menedzserasszony ki akar dobni minket, mivel két perc múlva zárás van. Mondjuk, hogy csak nézelődünk. Várjunk, s mikor félrehívja egy másik látogató, bújjunk el a szekrényben. Miután elmentek a látogatók, oltsuk le a villanyt (ez fontos, mivel sokáig nem tudtam továbbjutni ezért a kis apróság miatt). Menjünk hátra, s az íróasztalról vegyük fel a levélnyitót, a szoborból pedig húzzuk ki a kardot, (a mártírok... ismerős???). Használjuk a levélnyitót a szobor hasi nyílásán, s elcsusszan egy kép. A végső megoldás, a nagy fordulatok még csak ezután jönnek, de ahogy látom a papír szélét közeledni, az az érzésem, abba kell hagynom az írást. Miért volt annyira fontos Propotov? Hogy a bácsikánk is érdekelt az ügyben???!!! Mindezt kideríthetitek, ha idáig eljutottatok. A játékról összeségében annyit mondhatok, hogy jó stílusú, egyedi grafikával, kegyetlenül jól felépített társalgási rendszerrel és jó zenével rendelkezik. Egyetlen negatívuma az, hogy piszok nehéz végigjátszani, időnként logikátlan dolgok vezettek csak tovább, amelyek később nyertek értelmet. Ha valakinek ezek után mégis gondja támadna a végigjátszással, dobjon fel egy levelet a szerkesztőség címére, KGB jeligével.

Masell











FLAMES OF FREEDOM

MIDWINTER II

Üdv mindenkinek! Jöttem újra ámokot futni, úgyhogy vonuljatok fedezékbe. Ismét maradt néhány üres oldal a GURU-ban, amelyen borzolhatom az idegeiteket (bár amilyen pechetek van, lesz ott kettő is). Ezúttal az önmagukat szerényen a Stratégia Mesterei-nek nevező bagázs Midwinter II. című kreálmánya az áldozatom.

A program az Atlanti Föderáció és a Szaharai Birodalom konfliktusán alapul. Egy 42 szigetből és Afrika nyugati partjából álló területen folyik a cselekmény. Mi az Atlanti Föderáció oldalán, a COBRA (Covert Operations BuReAu) nevű szervezet ügynökeként tevékenykedünk. A Föderáció egyetlen szigetet jelent, Agorát, amely a szigetvilág északnyugati csücskében helyezkedik el. A többi sziget a Szaharai Birodalom csatlósa. Ez eddig nem is volna baj, az viszont már igen, hogy a szaharaiak szépérzékét bántja, hogy ez az egy sziget "kilóg" a többi közül, és még kellemetlenebb, hogy mindent meg is tesznek, hogy ezen változtassanak. Miután kiválasztottuk az irányítást, és túljutottunk a védelmen (tudjátok ti egyáltalán, hogy mi az?), a COBRA HQ folyosóján találjuk magunkat. Itt öt ajtót és két őrt láthatunk. Nézzük sorban a szobákat:

WAR ROOM: a legfelső ikonnal új hadjáratot kezdhetünk, a legalsóval kiléphetünk a folyosóra, a többi azt hiszem egyértelmű. Új hadjárat indításakor először a hadművelet nevét (Operation...) kell megadnunk. Ez alapján fogja a program a megfelelő Campaign Diskekre elmentegetni az állásokat. Ezek után egy üres lemezt kér a gép, amivel majd ellesz egy darabig. Ha mindezzel megvagyunk, menjünk ki a folyosóra, majd a CONTROL feliratú ajtón belépve kezdhetjük meg a harcot.

PERSONNEL: itt tervezhetjük meg álmaink titkosügynökeit. Az elénktáruló menü nem szorítkozik különösebb magyarázatra. A második pontra bökve először megadhatjuk az ügynök nevét, majd a nemét, ezután arcot tervezhetünk neki. Fentről lefelé haladva a következőket állíthatjuk be: arcforma, orr, száj, szem, haj, szakáll, szemüveg. A +, - ikonokkal váltogathatunk az arcberendezések között, a fel-le nyilakkal pedig mozgathatjuk őket. Az utolsó három esetben a kör alakú ikonnal ki-be kapcsolhatjuk a funkciót. Az EXIT-tel léphetünk tovább. Most a belső tulajdonságok következnek: **charm** - vonzerő, **sex appeal** - szexuális vonzerő, **bribery** - megvesztegetés, **threat** - fenyegetés, **reason** - józan ész, meggyőzés, **pleading** - kérés, rábeszélés, **authority** - tekintély, **deception** - csalás. Az értékelés lehet: **excellent** - kiváló, **good** - jó, **average** - átlagos, és **poor** - gyenge. Ha egy tulajdonságot megváltoztatunk, akkor az megváltoztat egy másikat. Ezek általában a következőképpen alakulnak: **charm - authority, sex appeal - reason, bribery - charm / authority, threat -charm / sex appeal / reason, reason - deception / bribery, pleading - authority / threat, authority - deception / reason, deception - charm / sex appeal / pleading.** Ezt követően beállíthatjuk ügynökünk fizikumát: **reflexes** - reflex, **sturdiness** - erő, **endurance** - állóképesség, **recuperation** - felépülés, pihenés, **stamina** - életerő. Ide is ugynaz igaz, amit az előbb leírtam. A tulajdonságok hatása egymásra a következő: **reflex - endurance, sturdiness - stamina, endurance - recuperation, recuperation - sturdiness, stamina - reflex.**

TRAINIG: itt készülhetünk fel a játékra. Hét almenü vár ránk:

STRATEGY: a stratégiát gyakorolhatjuk (az életbe nem jöttetek volna rá, mi?). A térképen 42 sziget és Afrika nyugati partja látható. A vörös színnel jelzett sziget Agora, a Föderáció uralma alatt áll. A sötétzöld szigetek a Szaharai Birodalom megerősített állásai, a világoszöldek pedig az előretolt támaszpontjai. A kis, kör alakú kurzort egy terület fölé állítva, a baljobb egérszemekkel zoom-olhatunk. Ha felszabadítunk egy szigetet, akkor az a Föderáció szövetségese lesz, és a térképen rózsaszínre színeződik. A valódi hadjáratban ez akkor következik be, ha sikeresen végrehajtunk egy küldetést, itt a gyakorlásnál azonban elég ráállni a nyíllal, és megnyomni a SPACE-t. A sziget felszabadítása esetén a hozzávezető utánpótlási vonalak világoskékről sötétkékre színeződnek, és az ellenség a továbbiakban nem használhatja őket. Egyébként itt érvényesül a dominó-elv, ami azt jelenti, hogy ha elfoglalunk... akarom mondani felszabadítunk egy szigetet, akkor azok a szigetek is hozzánk kerülnek, amelyekre csak az általunk felszabadított szigetről vezet utánpótlási vonal. A bal alsó sarokban látható egy kulcsot ábrázoló ikon. Erre rámászva a kurzorral, további három jelenik meg. Az elsővel visszaléphetünk a TRAINING főmenübe, a másodikkal visszaállíthatjuk a térképet az eredeti helyzetbe, a harmadikkal pedig egy szaharai offenzívát szimulálhatunk. Erről annyit illik tudni, hogy a Szaharai Armada mindig a legrövidebb és legkönnyebb utat választja, és csak akkor foglal vissza szigetet, ha máshogy nem tud továbbhaladni. Ha az invázió végbement, újra az ikonra clickelve letörölhetjük a térképről az Armada útvonalát.

ESCAPE TRAINING: a játék folyamán elkaphat minket a Szaharai Titkosrendőrség. Ilyenkor hűvösre kerülünk, ahol előzőleg beállított tulajdonságaink alapján választhatjuk ki, hogy milyen módon akarunk megszökni. A képernyőn látható őrünk arca, a mellette levő szövegből megtudhatjuk a nevét, a képernyő tetején pedig a dátum figyeli kaján mosollyal szökési kísérleteinket. A képernyő alján sorakozó ikonok közül az elsőt (nappal/éjszaka) akkor válasszuk, ha még egy napot pihenni akarunk a fogdában és másnapra halasztjuk a szökést. A másodikkal (pénzköteg) megkísérelhetjük megvesztegetni, a harmadikkal (ököl) pedig megtámadhatjuk őrünket. A negyedikkel (száj) elcsábíthatjuk az őrt, de csak akkor, ha az ellenkező nemhez tartozik (a program nem halad a korral). Arra azért felhívnám a figyelmet, hogy az őrök a "valóságban" nem mindig úgy viselkednek, mint a gyakorlásnál. Előfordult például, hogy az egyik nőt a gyakorlásnál zsinórban ötször sikerült elcsábítanom, az éles küldetésnél viszont az első kísérletnél úgy vágott szájba, hogy csak lestem. Így aztán kénytelen voltam szegényt a következő alkalommal agyonverni. Ja, jut eszembe, ha valaki a legkönnyebb fokozatban játszik - vagy valamelyik küldetése során már megszerezte -, akkor a VISITING CARD nevű titkos fegyver ikonja lesz az első, nem a "nappal/éjszaka". Ennek a használata egy pillanat alatt kiszabadít minket.



LAND, SEA, AIR, AMPHIBIOUS: a különféle járművek vezetését gyakorolhatjuk. HELP lenyomására láthatóva válik az irányítás. A járművek orrát az egérgombokkal billenthetjük, kiszállni az ESCAPE-pel lehet. Az F10 lenyomására visszatérünk a TRAINING menübe.

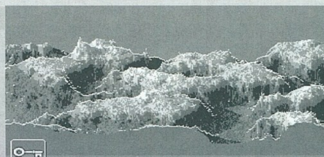
FIREFIGHT: egy küldetés közepén találjuk magunkat, egy repülő tengeralattjáró(???) ülésében, amint épp az ellenséget irtjuk (vagy ő minket). Lehetőségünk van mindent kipróbálni, amit eddig tanultunk, kiegészítve az emberekkel való beszélgetéssel (erről majd később). Rombolhatunk, fogságba eshetünk tetszés szerint, akár az egész küldetést is teljesíthetjük.

Pár szót ejtenék a járművekről. Kicsit furcsának találom, hogy a programban egymás mellett vannak olyan eszközök, mint a kétfedeles repgép és a helikopter, vagy a zeppelin és a légpárnás hajó. Véleményem szerint, ha egy technikai civilizáció eljutott olyan vívmányokig, mint a rakéta, vagy a repülő tengeralattjáró (bár ez utóbbit nem tudom, hogy gondolták a program írói), vagy akár a fent említett helikopter, akkor el kellett volna jutniuk a sugárhajtású repülőgépig is. Na mindegy, nézzük a járműveket.

SZÁRAZFÖLDI JÁRMŰVEK:
Tank: nagy tűzereje van, és jól bírja a gyűrődést. A lövegcső 45 fokos állásszögénél a legnagyobb a lőtávolsága. Csak egy másik tank tud benne komolyabb kárt okozni. Ennek ellenére nem ajánlom, mert lassú, és a manőverezőképessége sem valami jó.
Dzsip: Jól manőverező, gyors, felfegyverzett járgány. Mindennemű szárazföldi közlekedéshez ajánlott, de lehetőleg ne ezzel ostromoljuk az ellenséges HQ-t, mert esetleg semmi perc alatt kilövik alólunk.
Teherautó (Truck): nem fogunk vele sebességi rekordot dönteni, és a manőverezőképessége sem egetverő, de azért elég tűrhető szállítóeszköz. Korlátozottan terepjáró.
Busz: nem túl gyors és fegyvertelen. Az utakon közlekednek, ott lehet őket elkapni. Csak végső esetben használjuk.
Vonat (Train): elég gyors, de csak sínen tud közlekedni (a térképen kékkel vannak jelölve a vasútvonalak). A kurzornyilak segítségével mindkét irányba vezethető.

VÍZI JÁRMŰVEK:
Motorcsónak (Speedboat): gyors és jól manőverez. Az egyik legjobb vízi szállítóeszköz.
Tengeralattjáró (Submarine): a legjobb védettségű vízi jármű. A kurzornyilak segítségével lehet függőlegesen mozogni vele. A fegyverzete is elég erős. Egyedüli hátránya, hogy nem valami gyors.
Mini-tengeralattjáró (Minisub): Gyorsabb és jobban manőverez, mint a normál, de sérülékenyebb is. Jól használható vízalatti harcokban.
Hajó (Ship): a motorcsónakkal ellentétben a hajóra erősen hat a hullámzás. Nem olyan könnyű rakétákkal célba találni róla, de tapasztalataim szerint nehezebben is találják el.

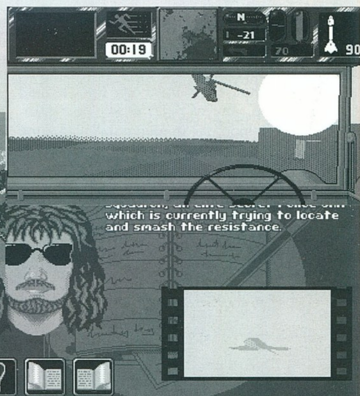
KÉTÉLTŰ JÁRMŰVEK:
Crawler: a tengerfenéken és a szárazföldön egyaránt használható. Átlagos sebesség és manőverezőképesség.
Hidroplán (Flying Boat): Jól használható vízfelszíni célok elleni harcra. Csak elvétve használtam, ezért nem tudok róla sokat mondani.
Repülő tengeralattjáró (Flying sub): a levegőben és a víz alatt egyaránt használható. Nagy sebességű, jól felfegyverzett jármű. Az egyik legjobb gépezet.
Légpárnás hajó (Hovercraft): tengeren és szárazföldön egyaránt használható. Ideális eszköz kisebb partmenti ellenséges csoportosulások szétverésére. Korlátozott tűzereje van.





LÉGI JÁRMŰVEK:
Kétfedelű repülőgép (Biplane): igen gyors, könnyen vezethető. Felszálláskor gyorsítsunk, majd emeljük fel a gép orrát. Leszálláskor ereszkedjünk 200 láb alá, és csökkentsük a sebességet. Egy bizonyos sebesség alatt automatikusan leszáll.
Helikopter: sokoldalú jármű, erős fegyverzettel. Elég sérülékeny (legalábbis alólam elég gyakran kilőtték).
Zeppelin: nem nagy sebesség, nagy sérülékenység, ideális futó(?)vad az ellenség lőgyakorlataihoz. . . még lezuhanásra se jó.
Hőlégballon (Balloon): na ez egy jóféle jármű. Irányításában csak a szélre hagyatkozhatunk. Minél magasabban vagyunk, annál gyorsabban tudunk haladni. Arra sem árt odafigyelni, hogy a különböző magasságokban más-más irányba fúj a szél. Így a magasság változtatásával tudjuk a sebességet és az irányt változtatni. Az ügyességi játékok kedvelői nyugodtan próbálják ki, de aki nem akar rövid úton hülyét kapni, az kerülje el nagy ívben (bár az is lehet, hogy én vagyok béna...).
Hátirakéta (Rocket Pack): a leggyorsabb az összes közül, csak Galva szigetén található, ahol egy nagy kutatóközpont van. Jó szórakozást hozzá... Ezenkívül mozoghatunk gyalog, úszva, ejtőernyővel, és búvárként is. Ezeket a mozgásokat kombinálni is lehet. Például ha becsaplatunk a vízbe, emberünk egy idő után rájön, hogy ő nem Jézus Krisztus, és elkezd úszni. Az egyes mozgásfajtákat nem részletezem, maradjon Nektek is valami.

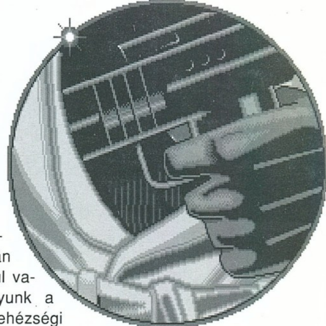
Ha közlekedünk, a képernyő tetején megjelenik egy műszerfal. A műszerek jelentése balról jobbra a következő:



1. radar/speciális akció
2. izomerő-indikátor; alatta: időkijelző
3. mini térkép
4. iránytű; alatta: sebességmérő; alatta: kanyarodás-jelző
5. műhorizont; mellette: üzemanyag-kijelző; alattuk: magasság-/mélységjelző
6. fegyverkijelző

A radaron feltűnő színes pöttyök jelentése: **fehér** - ez mi volnánk ott középen, **fényes zöld** - szárazföldi jármű, **sárga** - kétéltű jármű, **világoskék** - légi jármű, **sötétkék** - vízi jármű, **narancs** - épület, **sötétzöld** - fák, **barna** - emberek, **szürke** - rakéták. Izomerő-indikátor: ha piros-fehér színű, akkor már igencsak fáradtak vagyunk, ha szürke, akkor pedig rövidesen végünk lesz, mint a botnak (pedig annak két vége van). Bár elhalálozásra a programban még nem volt példa (leszámítva azokat az eseteket, amikor én nyírtam ki valakit), ilyenkor nem árt megállni pihenni, mert különben akcióink sebessége erősen kezd majd emlékeztetni arra a sebességre, ahogy a Fradi meccsek közvetítésekor Replay rúgja a gólt. Az F2-vel lehívható képernyőn állíthatjuk be a pihenés részleteit. A nagy futó alak mutatja az izomerőt, a hat kisebb pedig az erőtartalékainkat. A sárga a meglevő energia, a piros az elhasznált. Ha csak egy kicsit vagyunk fáradtak, akkor elég egy ötperces pihenő is (középső ikon), ha nagyon fáradtak vagyunk, szunyáljunk pár órát (felső ikon). Ha eleget heverésztünk, az Action-re clickelve folytathatjuk a küldetést. 18:00-kor sötétedni kezd, és ilyenkor - macska őseink nem lévén - kissé nehezen tudunk tájékozódni. Ezen segít az infraszemüveg, amelyet az I gombbal tudunk aktiválni. Egy órán keresztül használhatjuk, ekkorra lemerül, kikapcsol, és elkezd újra feltöltődni. Infraszemüveg helyett megteszi a világítórakéta is, de ez egy kicsit feltűnőbb. A fegyverek között a +, - gombokkal válogathatunk. A speciális akciókból háromfélére van lehetőségünk: beszállás egy járműbe - ellenségesbe is (ugró ember), beszélni emberekkel (kézfogás), és tárgy felvétele (kéz). A megfelelő ikon a radar helyén jelenik meg, akkor ha elég közel vagyunk egy járműhöz, emberhez, vagy tárgyhoz. Cselekedni az F1 lenyomásával lehet. A beszélgetésről még lesz szó, a tárgy felvételéről csak annyit, hogy a téglatest alakú, és időnként szeretetcsomagokkal is találkozhatunk. Ilyenkor nem árt gyorsan elhúzni, mert egy kiadós robbanás egészségkárosító hatása felér egy karton Symphoniáéval.

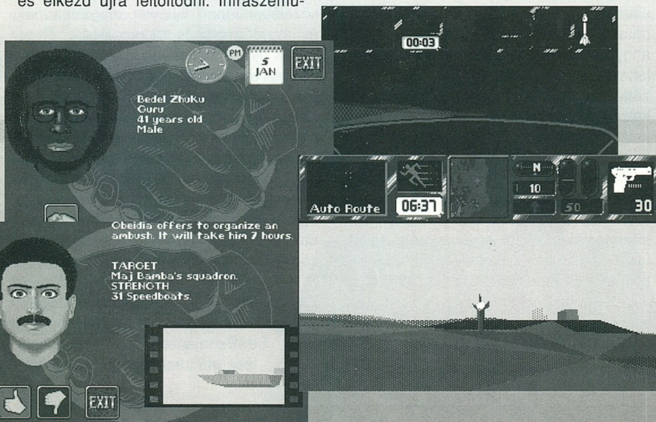
Ennyi rizsa után ideje volna valami értelmeset is mondani. Akik ismernek, azok tudják, hogy most a lehetetlent próbálom meg. A játékot kétféleképpen lehet végigjátszani. A RAIDS ajtón belépve 41 küldetést kell teljesíteni, kimondottan akció jellegű. A CONTROL ajtót választva, stratégiai úton érhetjük el a végcélt, itt a küldetések teljesítése után le kell győznünk a Szaharai Armadát. Nézzük a RAIDS feliratú ajtót. Miután beléptünk az ajtón, ki kell választani a nehézségi szintet. Ez határozza meg, hogy mennyi titkos fegyverünk lesz,. például a legerősebb fokozatban induláskor semmi. Titkos fegyvereket a küldetések sikeres teljesítése után kapunk. Az F9-cel hívható le a lista, ahol az ikonokra clickelve rövid leírást kapunk a fegyverről. A hüvelykujj ikonok jelentésével valószínűleg senkinek sem lesz gondja. A titkos fegyverek közül én ezidáig csak a már említett VISITING CARD-ot használtam, a többit majd kipróbáljátok. Mi

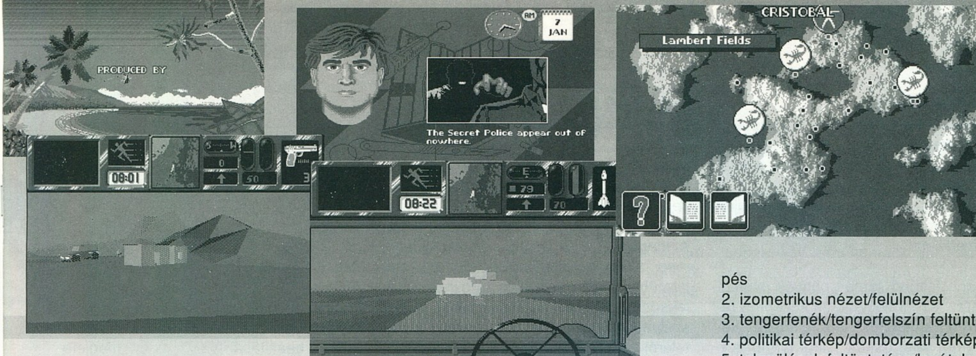


után túl vagyunk a nehézségi szint beállításán, megjelenik a szigetvilág térképe. Ha a nyilat egy szigetre állítjuk, a felső részen megjelenik 1-5 halálfej. Ez mutatja a küldetés nehézségét. A szimpatikus sziget kiválsztása után nyomjunk SPACE-t, és máris kezdődik az eligazítás. Aki esetleg mégis visszarettenne a várható veszélyektől, az a lent álldogáló figura választásával visszamehet a folyosóra bátorságot gyűjteni. A CONTROL választása esetén van itt még egy ikon, amely szigeteket ábrázol. Ezzel tervezhetünk stratégiát (már volt róla szó). Az eligazítás hét különböző részből áll, amelyek között a könyv-ikonokkal lapozhatunk. A kérdőjelre bökve megjelenik Control, a COBRA főnöke, kilenc ikon kíséretében. A képernyő alján levő ikonok jelentése:

sziget: tájékoztatás a szigetről
robbanó ház: célpontok ismertetése. Nincsenek fontossági sorrendben, és megjegyezni sem kell őket, mert a küldetés folyamán az F8-cal bármikor lehívhatjuk a listát.
futó alak: azt mutatja, milyen úton, és mennyi idő alatt jutunk el a szigetre.
járművek: partraszállás helye
pisztoly: a küldetéshez kapott fegyverek listája. Arzenálunkat a későbbiekben a szigeten élő segítőkész emberek által adományozott fegyverekkel gyarapíthatjuk.
kalapos fickó: a szigeten levő kapcsolatainkat mutatja.
könyv: összefoglaló titkosszolgálati jelentés.

A megjelenő térképen látható jelzések a következők: **emberalak** - egy személy tartózkodasi helye, **skorpió** - ellenséges harci egység, **pisztoly** - felszedhető tárgy (nemcsak fegyver), **valamilyen jármű** - az illető fajtához (szárazföldi, vízi stb.) tartozó elköthető egyed. A küldetés teljesítése folyamán elkerülhetetlen az ellenséges egységekkel való harc. Ahogy elhaladunk egy felfegyverzett egység mellett, azonnal felismernek és elkezdenek



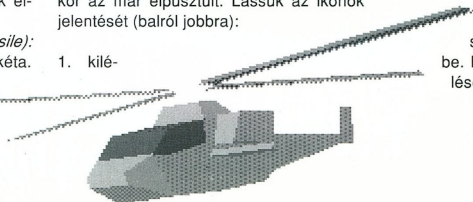


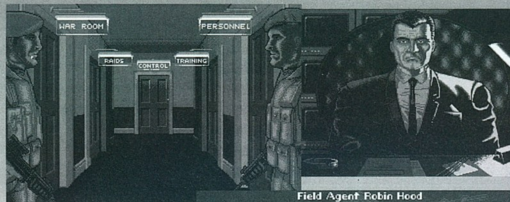
kitárazni (belénk). A harchoz nem árt ismerni a fegyvereket, amelyek a következők lehetnek:
puska (sniping rifle): távolsági fegyver. Merényletekhez lehet használni, bár én inkább valamilyen járművel elgázoltam a hullajelöltet, sokkal egyszerűbb, nem kell célozgatni.
dinamit: gyakorlatilag minden ellen jó. Még jármű ellen is, ha rá tudjuk pakolni. 60 mp-es időzítő durrantja el. Ha leraktuk, tűzzünk el jó messzire, és máris imádkozhatunk a célpont lelki üdvéért.
pisztoly: tipikus közelharc-fegyver. Emberen kívül másban nemigen tesz kárt.
rakéta-kilövő (rocket launcher): nagy hatóerejű robbanófejjel felszerelt, lézer-irányítású rakétát kilövő, hordozható szerkezet. A járműveket frankón letakarítja a képernyőről.
kézigránát (hand grenade): szépet robban, de ez az összes pozitívuma.
gránát-kilövő (grenade launcher): a gránátok hatótávolságát hivatott megnövelni.
tapadóakna (limpet mine): akár a dinamit, elsősorban vízalatti célok ellen. Ugyanúgy kell telepíteni is.
ORCA rakéta (orca missile): tengeralatti és tengerfelszíni célok ellen alkalmazható, lézer-irányítású rakéta. Elég hatékony.
kés (knife): ezt kitűnően lehet alkalmazni akkor, ha valaki szalonnát akar reggelizni, de fegyverként semmit sem ér.
rohamcsúzli (assault rifle): nagy kezdősebességű lövedéket tüzelő közelharc-fegyver. Emberek és könnyű járművek ellen lehet használni.
géppisztoly (submachine gun): gyorstüzelő közelharc-fegyver. Nem rossz, még légi célok ellen is egész hatékony.
könnyű géppisztoly (light machine gun): az előbbi nagyobb lőtávolságú és könnyebb változata.
szigony (harpoon): vízalatti célpontok ellen. A torpedó jobb.
hőkövető rakéta (heat seeking missile): infravörös passzív önirányítású rakéta. Szinte minden ellen hatásos.
tank lőszer (tank shell): most az egyszer őszinte leszek. Ezt ki se próbáltam.
torpedó: na, vajon mi ez?

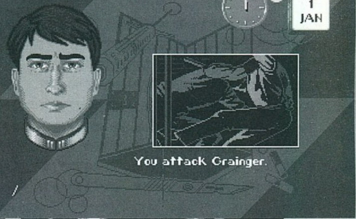
A terepen mozgó ellenséges egységeknek van egy nagy hibájuk. Nem napozni járnak ki a laktanyából. Pedig megtehetnék, hiszen a szigetek az Egyenlítő közelében vannak, ahol köztudottan sok a napsütés, az ember kedvére szívhatja magába az ultraibolya sugarakat. Szerencsére azonban barátaink hátrafelé nem sűrűn látnak, így a hátuk mögé lopakodva meglephetjük őket mindenféle apróbb figyelmességgel - pl. dinamittal (persze az már más kérdés, hogy általában többen vannak, így aztán elég nehéz úgy valamelyik mögé mászni, hogy másik öt ne vegyen azonnal észre). Mellesleg, ha megfigyeljük hogyan viselkedik egy ellenséges egység harc közben, akkor számíthatunk rá, hogy a többi is ugyanígy fog viselkedni (vagy nem... de az ritka). Ha még emlékszik rá valaki, annak idején az eligazításnál említettem, hogy a szigeteken vannak segítőkész illetők. Először is meg kellene őket találni. Ez a térkép segítségével lehetséges, amit a küldetés alatt az F5-tel hívhatunk le. Itt különösen hasznos a zoom-olás, mert egy idő után annyi mindennel találkozunk, hogy szinte lehetetlen lesz kiigazodni az ikonok között. A piros vonalak utakat jelölnek, a kékek vasútvonalakat, a fehérek pedig a hajózási útvonalakat. A már ismerős kulcsra mozgatva a kurzort, egy sor ikon válik láthatóvá. Ha ráclickelve az egyikre bekapcsolunk egy funkciót, akkor újból ráclickelve kapcsolhatjuk ki azt. Ha valamilyen információt (például egy személy nevét, vagy egy épületet) pirossal ír ki a gép, akkor az már elpusztult. Lássuk az ikonok jelentését (balról jobbra):

1. kilépés
2. izometrikus nézet/felülnézet
3. tengerfenék/tengerfelszín feltüntetése
4. politikai térkép/domborzati térkép
5. települések feltüntetése/levétele
6. település info be/ki (ez csak akkor működik, ha az előzőt bekapcsoltuk)
7. autoroute be/ki (lásd később)
8. hírszerzési adatok feltüntetése/levétele

Ha találkozunk valakivel, vagy látunk valamit, akkor az felkerül a térképre a hírszerzési adatok közé. Ha itt már nagy a zsúfoltság, akkor az 1-5 billentyűkkel váltogathatjuk a kijelzést:
1 - mindent feltüntet,
2 - ellenséges egységek,
3 - felvehető tárgyak,
4 - elköthető járművek,
5 - személyek tartózkodási helye.
A 3D-s világot (amelyben mozoghatunk), egész tűrhetően megrajzolták, de egy idő után unalmassá válhat utazgatni benne (arról nem beszélve, hogy nem igazán erénye a programnak a gyorsaság), és egyes járművek irányítása is elég nehézkes. Ezen hivatott segíteni az Autoroute és a Quick Time funkció. Hívjuk le a térképet, és kapcsoljuk be az Autoroute ikont. A fehér futó alak jelzi jelenlegi helyzetünket. Állítsuk a nyilat oda, ahova menni akarunk, majd nyomjunk SPACE-t. Kirajzolódik egy piros vonal, az útvonalunk. Az útvonalat lehetőleg úgy alakítsuk ki, hogy ne haladjon el ellenséges egység közelében, mert ilyenkor megtámadnak, és az időgyorsítás kikapcsolódik, élvezhetjük újra a mellettünk elszáguldó (vagy inkább vánszorgó) tájat. Védekezni persze tudunk. Az ellenséges egységek kikerülése úgy lehetséges, hogy több "sarokpontot" jelölünk ki, amelyeken keresztül kerülőúton jutunk el célunkhoz. Az útvonal kijelölése után lépjünk ki a térképről. A radaron megjelenik az Autoroute felirat, és mi kényelmesen hátradőlhetünk. Az utunkba akadó járművekbe természetesen így is beszállhatunk, ha elég közel haladunk el mellettük. Az időgyorsítás az F4-gyel kapcsolható be. Ezt ajánlatos az útvonal kijelölése után azonnal megtenni (kilé-







pés helyett F4), mert így sok időt takaríthatunk meg. Ha van beállított útvonalunk, az Autoroute az F3-mal bármikor ki-/bekapcsolható. Ha eljutottunk a keresett személyhez, menjünk oda hozzá, és ha megjelent a radar helyén a kézfogás-ikon, nyomjunk F1-et. Megjelenik az illető képe, neve stb. Bökjünk rá a kézfogás ikonra. Ekkor három lehetőség adódik. Ha a fazon boldogan segít, akkor minden oké, lehet vele dumálni. Ha nem biztos a dolgában, akkor előre beállított tulajdonságaink valamelyikét bevetve, meg kell győznünk. A harmadik lehetőség az, hogy csak akkor hajlandó segíteni, ha teljesítjük a feltételeit (általában csak egyvalamit szoktak kérni, de akadnak kivételek is). Ekkor közli mit kell tennünk (Conditions). Ez lehet például merénylet, szabotázs, fontos iratok megszerzése stb. Ha a beszélgetés-ikonok helyett egy barátságos átvezető képet látunk, akkor barátunk szépen felnyomott minket a titkosrendőrségnél. Ha a börtönből való sikeres szökésünk után újra felkeressük az árulót, az bosszúnktól félve mindenben a segítségünkre lesz (ez persze nem gátol meg minket abban, hogy miután segített nekünk, bosszúból mégiscsak kinyírjuk).



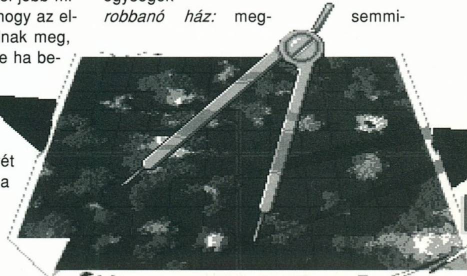


A beszélgetés ikonjainak a jelentése a következő:

fej: egy olyan illetőhöz visz el a barátunk, akinek a tartózkodási helye titkos (pl. a helyi ellenállás egyik vezetője). Ebben az az érdekes, hogy bár - az átvezető kép tanúsága szerint - bekötött szemmel visznek, az illető mégis rákerül a térképre.
kerék: valamilyen közlekedési eszközt kérhetünk
ház: elbújtat egy időre. Ennek az az előnye, hogy amikor elhagyjuk a búvóhelyet, az ellenség nem keres egy ideig.
fegyver: fegyvert kérhetünk.
útlevél: hamis iratokat kapunk. Az iratok minőségét jelzi a program. Minél jobb minőségűek, annál valószínűbb, hogy az ellenséges csapatok nem támadnak meg, ha elmegyünk mellettük. Persze ha beléjük kötünk, azt nem fogják díjazni.
beszéd-ikon: emberek, tárgyak, járművek, ellenséges egységek tartózkodási helyét tudhatjuk meg. Felkerülnek a térképre.
kalapos fazon: embereket mutat, akikkel kapcsolatba léphetünk.
robbanó ház: az illető felajánlja, hogy végrehajt különféle akciókat. Ha szerencsénk van, végrehajtathatjuk vele azokat a feladatokat, amiket mi kaptunk (küldetés, vagy valakinek a feltétele).
bekötözött kar: elsősegélyt kérhetünk. A gép közli, hogy az illető mennyire jártas a dologban.

Ha már a sérüléseknél tartunk, egészségi állapotunkat az F6-tal lehívható képernyőn tekinthetjük meg. Ügynökünk valószínűleg úgy döntött, hogy nyugállományba vonulása után, könyvet ír kalandjairól az utókor Midwinter II játékosainak, mert szorgalmasan vezeti naplóját a küldetés folyamán. Mivel két pisztolylövés között is jegyzetel egy sort, a naplóba a legfrissebb információk is bekerülnek. Az F7 lenyomásával olvashatunk bele a készülő bestsellerbe. A változatosság kedvéért itt is ikonok merednek ránk (Hmm... Úgy látszik az "ikon" lesz leírásaim kulcsszava. Aki kiheverte a PM-t, és még emlékszik rá, ott is előferdült párszor). Szóval nézzük sorban:

kalapos fickó: kapcsolataink
kézfogás: azok az illetők, akikkel találkoztunk is
robbanó tank: megsemmisített ellenséges egységek
robbanó ház: megsemmisített épületek (az is, amit nem mi semmisítettünk meg)
pisztoly: rendelkezésre álló fegyverek
útlevél: rendelkezésre álló iratok
dollár: eddig keresett pénzünk

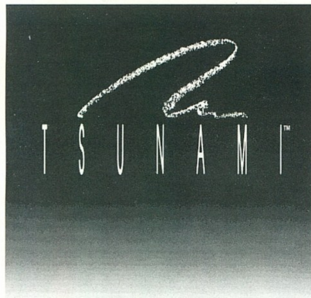


A küldetést bármikor felfüggeszthetjük az F10-zel (I/O menü, kilépés). Ha végrehajtunk egy feladatot, akkor egy idő után megszakad a küldetés, és széparcú barátunk (Control) közli velünk, hogy mit tettünk (mintha nem tudnánk). Ez azért fontos, mert ha valakinek a feltételét teljesítettük, akkor az nem fogja elhinni ezt nekünk (nem segít), amíg Control bátyó nem nyugtázta a dolgot. Aki eljutott idáig, és még mindig jól érzi magát, annak gratulálok, a tűrőképességi vizsgán jól megfelelt. A CONTROL feliratú ajtó mögé most nem nyerünk bepillantást. Ennek az az oka, hogy én egy rendkívül lusta ember(?) vagyok, és ezt a játékosokra bízom. Persze az előfordulhat, hogy - igények szerint - egy későbbi Guruban még visszatérünk a dologra.

Na hát akkor ennyi lett volna a Flames Of Freedom. A program nagyon kellemesre sikeredett. A grafika ugyan nem egy nagy durranás, de azért elmegy, és a hangok is tűrhetőre sikerültek. Biztos lesz olyan, aki nem esik hanyatt a programtól, de szerintem érdemes kipróbálni. Egy ideig jól el lehet vele szórakozni (lehet felsóhajtani, befejeztem).

Dezső





interjú



Az interjú E. D. Heinbockellel készült, a Tsunami cég vezérigazgatójával. A Tsunami egy Amerikai programfejlesztő cég, amely 1991-ben alakult meg, és négy játékot jelentet meg a nyárra. A Wacky Funstersről már beszámoltunk, a másik három játékukról ebben a számban olvashattok. A cégre (szerintem) a csodálatos grafikai kivitelezés jellemző, a megszokott Sierrás könnyed irányítással. A játékokat Európában az Accolade forgalmazza.

GURU:
A cég most mutatkozik be Európában, ahol a TSUNAMI egy új név, s egy kicsit olyan japános csengése van. Miért?

Heinbockel:
Tsunami Media Inc. 1991 nyarán alakult meg. Egyszerűen a Tsunami féktelen erőt jelent, úgy érezzük ez szimbolizálja a legjobban a küldetésünket, ezenkívül jól is hangzik.

GURU:
Igaz-e az a hír, hogy a cég részben a Sierra, részben a Lucas Arts egyes tagjaiból jött létre?

Heinbockel:
Mi olyan embereket akartunk összehozni a Tsunamiban, akik teljesen különböző háttérrel rendelkeznek. A csapatunk 50%-a Sierránál dolgozott időről- időre. A többiek televíziótól, filmgyártástól pártoltak át hozzánk. Összegyűjtve a különböző talentumokat, csak jó "házassághoz" vezethet. Nincs olyan emberünk, aki azelőtt a Lucas Artsnál dolgozott volna.

GURU:
A cég politikájukkal kapcsolatban; igaz-e, hogy a számítógépes piacnak csak egy részére koncenrálnak, s céljuk: a kalandjátékok?

Heinbockel:
A cég olyan széles választékot kínál a szórakoztató iparban, amilyet csak lehet. Az első kiadásaink a Wacky Funsters!, Ringworld, Protostar és a Blue Force sokban különböznek egymástól. Ennek ellenére van egy közös szál, ami összekapcsolja őket: mindegyik játékunk előtérbe helyezi a történetmesélés ősi hagyományait. Egy jó sztori lényegi szerepet játszik egy program kiadásában. Ezért a kalandjátékok lesznek az első számú kiemeltek, amelyekre koncentrálunk.

GURU:
A Ringworld demóját nézve, kiemelkedően szép játék, valamint a történet Larry Niven novelláin alapul. Adott-e ötletet a történetíró a programozóknak, grafikusoknak?

Heinbockel:
A Ringworld novellái, az ötletei mind jó tapasztalatokat adott nekünk. Mr. Niven a játékkal kapcsolatban a sztorit kritizálta. Nagy nehezen megkaptuk az áldását a játékra, és nagyon örültünk, hogy ő is hozzájárult a Ringworld-höz.

GURU:
Úgy néz ki, a kalandjátékok a '93-as év kedveltjei, természetesen a tapasztalatok ebben a témában segíthetnek, van-e több új, alkotó ötlete, amivel egy "frissebb" megközelítése is megvalósulhat a kalandjátékoknak?

Heinbockel:
Igen, Ringworld az első lépés ebben az irányban. Sok fáradtságunkba került, hogy következetesen biztosítsuk Larry novelláival a párhuzamokat, és mindezt "mozis" stílusban valósítsuk meg. Úgy érezzük, ez sikerült. Ezenfelül úgy gondoljuk, hogy logikus játékmenetet állítunk a nehezen kibogozható fejtörőkkel szemben. Mi mindig hangsúlyozzuk ezt a tényt, mivel úgy hisszük, a játékosok szeretik, ha széles a látóhatáruk, miközben szórakoznak. Ez a mi "friss" hozzáállásunk.

GURU:
A Police Quest programozója/tervezője dolgozik a Blue Force-on. Úgy érzi, fontos az, ha a programozóknak van bizonyos tapasztaltuk e téren, így jobbá tudják tenni a programjaikat?

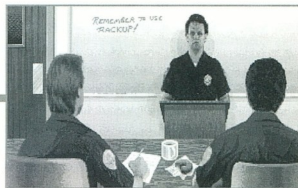
Heinbockel:
Természetesen. Egy versenyben úgy nem vezethetsz és nyerhetsz, hogy nem indultál még egyen sem. És mi vezetni szeretnénk.

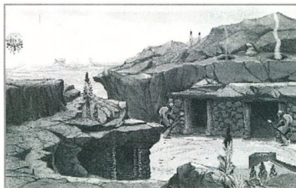
GURU:
Úgy érzi, hogy más kalandjáték producerek a babérjaikon nyugszanak, míg a Tsunami több új ötletet valósít meg a közeljövőben?

Heinbockel:
Igen és igen.

Masell

Blue Force

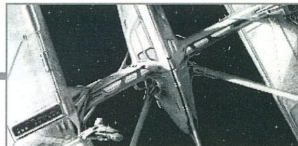






Ringworld

Protostar

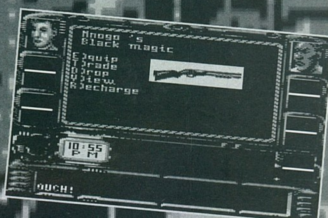


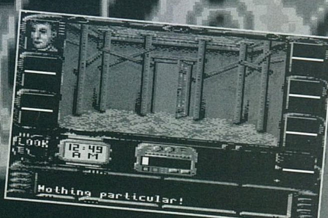
NEWCOMER

Ebben a hónapban a szokásos, már biztosan unalmassá vált játékleírások helyett inkább interjút készítettünk egy csapattal, mely kerek három évvel ezelőtt nagy fába vágta fejszéjét: minden előzmény, szerződés, hasonló "lényegtelen" dolgok megléte nélkül játékot kezdtek írni. Mivel a csapat két tagja, a grafikus kivételével az Interplay cég játékain nevelkedett, szinte természetes volt, hogy hasonló játékot készítenek. A terv idővel egyre nőtt és hosszú ideig nem lehetett sejteni a történet végét. Már 1993-at írunk, a 64-es verzió 90%-ban kész, valamint az Amiga változat is alakul. A szerződés lapjai is reményteljesen kezdenek körvonalazódni. Ezen események alkalmából nagyon is aktuálissá vált egy interjú velük.









A csapat tagjai:
Fóris Csaba (FCS): grafikus
Gonda Zoltán (GZ): sztori, zene, összetartó szellem (hajcsár)
Lay András (LA): programozó

Amiga verzió:
Tóth Dávid

Az első kérdést Lay Andrásnak, a program írójának tesszük fel.

- Mikor és milyen számítógépen kezdtél el programozni?

LA: 1986-ban került először egy C-64-es a kezeim közé, előtte egy iskolai HT-t nyúztam, de komolyan nem foglalkoztam vele. Ne kérdezd, miért!

- Mi volt az első figyelemreméltóbb munkád?

LA: Ha jól emlékszem, egy bizonyos IDIOTS™ nevű csapatban tevékenykedtem, és írtam egy slideshow-t különféle helyekről szerzett képeket felhasználva.

- Végeztél valami szakirányú iskolát, vagy tanfolyamot?

LA: Nem, és azt hiszem, nem is érne semmit.

- Hogy érted ezt?

LA: Először sajnáltam, hogy nem az informatikára vettek fel, de mikor megtudtam, hogy azon a karon mit oktatnak számítástechnika címszó alatt, már egyáltalán nem bántam. Ugyanis majdnem mindenhol PC-s szemszögből oktatják a számítástechnikát, és nem az általános irányelvek a meghatározók. Nem számít, milyen hosszú a program, milyen rossz a ciklusszervezés, mert a húszmillió megahertzes 486-os megabyte-hegyekkel majd elgyűri. A lényeg tehát, hogy magasszintű nyelvben legyen írva, és PC kompatibilis gépen fusson. Aki manapság Magyarországon valamilyen számítástechnikai oktatásban részesül, az nem tud fejben egy logikai És műveletet végrehajtani, viszont vágja, hogy a Norton Commander-ben melyik billentyűre, milyen funkció jön be, de ha egy byte hetedik bitjének törléséről van szó, akkor bambán néz.

- Mintha kicsit indulatosabb lennél...

LA: A jólneveltségem tiltja, hogy jobban belemerüljek a témába. Gondolom, ezek után sejted, hogy a játék megírásához szükséges ismeretek nem az egyetemen ragadtak rám.

- Mikor gondoltatok először arra, hogy játékot írjatok, és mikor követte a gondolatot tett is?

GZ: Valamelyik szép 1990. májusi napon felkerestem a Csokonai Műv. Házat, hogy egy Wasteland nevű programot beszerezzek, bármi áron. Bennfentesek rámutattak egy ismeretlen fickóra, akinek biztosan megvan. Na ő volt az András. Némi cserealapért természetesen odaadta a játékot, de haza kellett érte menni. Útközben aztán szóba jött, hogy ő már régóta programoz, és ez szöget ütött a fejembe. Mire Budafokra értünk már egy komolyabb játékötlet kezdett körvonalazódni. Kérdésemre, miszerint képes lenne-e egy ilyet megírni, azt a választ kaptam, ha hozok egy jó rajzolót, akkor miért ne, habár még soha-sem csinált ilyet.

- Könnyen sikerült megtalálni a megfelelő grafikust?

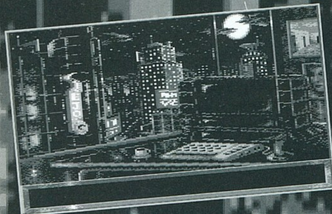
GZ: Azt hiszem, igen. Egy régi barátomat kellett csak meggyőznöm, hogy fogjunk bele. De erről inkább meséljen ő.

FCS: Egyszerűen nagy kihívás ez a szá-









mítógép. Sosem tetszett, hogy az Amigák, PC-k világában könnyedén kijelentik, hogy C-64-re nem lehet szép grafikát csinálni. Én be akarom bizonyítani, hogy ez nem így van. Hogy sikerült-e, döntsétek el.

- Azért elég nagy bátorság kellett ahhoz, hogy hárman elkezdjetek egy ilyen monstre programot...

LA: Nem mondom... szép lassan mindhárman otthagytuk az állásunkat, és különösen az utóbbi időben hihetetlenül sok időt töltünk el vele.

GZ: Az egész csak hobbynak indult, de most már kezd komollyá válni a dolog. Már éppen ideje volt, jegyezhetnéd meg.

- Ezek szerint van érdeklődő a program iránt?

GZ: Hm... mondhatni, elég meggyőző. De erről még felesleges lenne beszélnünk a szerződés aláírásáig. Elvégre még mindig nincs kész...

FCS: Ha nem venné meg senki, akkor is befejeznénk. Már csak presztízsből is.

- Meg tudnátok fogalmazni néhány mondatban a játék történetét?

GZ: Na igen. Ez az én feladatom. Egy Neil Quoit nevű úriember teleportációs úton ott találja magát valahol egy ismeretlen helyen, agyában kegyetlen emlékképekkel, mely szerint brutálisan meggyilkolta szeretett feleségét és az ő szeretőjét. A fogadására megjelent szakadt csavargó közli vele, hogy ő a Sziget-re érkezett éppen, ahol bűnhődnie kell a cselekedetei miatt. Ez az alternatíva persze nem elégít ki, és kutatásba fogsz, mi is történik valójában. Mondanom sem kell, hogy a címben szereplő jövevény Te vagy, ennek az embernek a személyében. Iszonyatos mennyiségű feladat vár rád, és természetesen a mindenre fényt derítő csattanó.

- Ahogy az eddig elkészült részeket látjuk, egészen különleges dolgokat is tapasztaltunk. Elárulnád, milyen technikai eszközöket alkalmaztok a C-64-esen kívül a fejlesztéshez?

LA: Kezdetben volt egy darab C-64-es, melyet hamar kinőttünk, és két ilyen gépet összekötve haladt tovább a fejlesztés. Azt hittük, ez már elég lesz egész végig...

GZ: Elég naivak voltunk...

LA: Szóval a turbo macro assembler kiírta, hogy: Too many lines!

GZ: Ekkor jött az Amiga. Hosszas huzavona után az Andrást sikerült rávenni, hogy írjon egy igényeinknek megfelelő assemblert.

LA: Előzőleg egyenesen Amerikából rendeltünk egyet, de lassú volt, az adatátvitelt nekem kellett megoldani, és hogy mást ne mondjak, a nulláslapú címzést is abszolútnak vette. Ezek után ejtettük a programot. Jelenleg egy 40-es alapú A-2000-essel dolgozunk, az általam írt assemblerrel és 1541-es floppyemulátorral.

GZ: Képzeld el az érzést, hogy a C-64-gyel winchesterre mentesz...

- Apropó, készül a játéknak PC verziója?

FCS: Annyit nem fejlődhet az irodatechnika az elkövetkezendő pár évben.

- A játék kinézete roppant meggyőző, de nem tartotok attól, hogy mire befejezitek a munkát, a C-64 kimegy a divatból?

FCS: Ha más nem, talán a grafika mindenkit meggyőz ennek az ellenkezőjéről.

LA: Na és persze a kód.

GZ: Esetleg a történet sem fog kifejezetten untatni...

- Ezek szerint meg vagytok győződve a játék sikeréről?

Helyeslés moraja futott végig a tömegen.

A fiúk engem személy szerint meg tudtak győzni, bár a preview megtekintése után erre nem igazán volt szükség. Ám álljon itt végül adalékul néhány technikai adat azok számára, akiknek erre nem volt lehetőségük:
- minimum 5 lemez, az általános vélemény szerint ennél csak több lehet (40 track, tömörített)
- 15-szörös gyorstöltő
- 30 falkészlet (kb. 900 kbyte)
- több mint 130 szereplő
- 127 tárgy (7 bit volt fenntartva azonosítónak)
- Amiga szintű start, ill. endsequence (animáció)

RÚNA

A VALHALLA PÁHOLY SZEREPJÁTÉK MELLÉKLETE A GURU MAGAZINBAN

MEGJELENIK HAVONTA VIII. SZÁM

SZERKESZTŐ : NOVÁK CSANÁD

AZ ILLUSZTRÁCIÓKAT BUTTINGER GERGELY KÉSZÍTETTE

VDG-MARJAI DESIGN



Valhalla Páholy®

KÖNYVKIADÓ KFT

Előbeszéd

Ha jól hallottam a GURU-stábtól, egy hónap, nevezetesen az augusztus kimarad az életünkből. Legközelebb szeptemberben találkozunk, ami azért is bűvös hónapnak számít, mivel - a dolgok mostani állása szerint - akkorra tervezzük a M.A.G.U.S. megjelentetését. Apropó M.A.G.U.S.! Különös híresztelések jutottak a fülembe minap, a játék árával kapcsolatban. Ha hinni lehet a jólértesülteknek, valójában már régóta minden egyben van a kiadáshoz - sőt az sincs kizárva, hogy raktárban állnak a kész példányok - csupán a Valhalla Páholy folytat ördögien ravasz piacpolitikát. Merthogy minél tovább tartjuk vissza e kincset (értsd M.A.G.U.S.), annál magasabb árért adhatjuk majdan, s annál jobban megszedjük magunkat. Még a legoptimistább elképzelések szerint is 1500 Ft körül lesz az ára, ám az optimistákkal szemben sokan inkább a 3000 Ft-ot érzik reális veszedelemnek. Hát nem mondom... Legalábbis elgondolkodtató az ötlet, noha néhány apróbb szépséghibája akad. Mert kérem ugye, a fanatikus szerepjátékrajongók közül minden bizonnyal sokan megvásárolnák egetverő árért is az első igazi, magyar fantasy szerepjátékot, ám ez a kör szerény felméréseink szerint legfeljebb 3-4000 főt tesz ki. Na most, mi 7-8000 példányban tervezzük kiadni e csodát (első menetben), és a maradékot bizony a kutya sem venné meg. Akkor már inkább megérné egy partynak egy példányt beszerezni, netán a fénymásolás is megint divatba jönne. Nekünk azonban sokkal sötétebb terveink vannak. Olyan olcsón adjuk, amennyire csak a nyomdaár megengedi - kiadói profit nincs, azt megkeressük másból -, hogy minél többen megvegyék, minél inkább elterjedjen kis hazánkban a szerepjátékőrületnek nevezett fertőző betegség. Ippeg ezér' legfeljebb 499 Ft leszen a két kötet ára, meg a hozzávaló két kocka - összesen! Így aztán mindjárt megéri mindenkinek megvenni, s máris rentábilissá válik majd a kiegészítők (értsd külön Bestiárium, Kalandmodulok, Városleírások, meg mifenék) kiadása. Ugyehogy ugye! Ha már efféle őszinteségi roham tört rám, rögvest elárulok néhányat - a remélhetőleg valóban megvalósuló - álmaink közül. Ügyes mesteremberek közel egy hónapja dolgoznak már az első M.A.G.U.S. figurák darabjain. Áruk szintén a hazai közönség lehetőségeihez lesz igazítva, s nem követik az odakinti példákat. Először a Sárkányfészekben kerül sor a próbaárusításukra - miután talán már kiviláglott, hogy velük "jegyeztük el" magunkat. Nem titok most már az sem, hogy 1994 januárjától a RÚNA önálló havilappá válik, 80 oldalon. Reményeink szerint megszólalásig hasonlít majd a GURU-ra, hiszen az elvi megegyezés már megszületett: a GURU-stáb fogja a laptervezést végezni. A felnőtt RÚNA a két szerepjáték mellett (M.A.G.U.S. és STAR WARS) még sok egyéb ínyencséggel is foglalkozik: lesz benne (no nem elektromos ablakemelő, mint a Mazdában) igazi Chapman novella, Jeffrey Stone, John Caldwell, Vavyan Fable, könyvkritikák, játéktesztek, kalandmodulok, szóval mindaz, ami a terjedelmi okok miatt ide nem fér. A legközelebbi viszontlátásra:

NCS

M.A.G.U.S. TESZT

A Rúnában eddig több, szerepjátékot jellemző, leíró, ismertető cikk jelent meg: először a Paranoiáról, majd az Amberről, végül a Stormbringerről, a Viharhozóról. Két oldalon próbáltuk megragadni a játékok legjellemzőbb, legegyedibb vonásait - több ok miatt. Szerettük volna az országban leginkább elterjedt és ismert AD&D mellett más szerepjátékokkal is megismertetni a közönséget, továbbá új távlatokat nyitni nem csak a játékok mechanizmusának sokfélesége, de a játékok világainak különbözősége terén is.

Sok levelet kaptunk, miért nem jelenik meg ilyen ismertető cikk a M.A.G.U.S.-ról. Ennek oka a pártatlanság volt, hiszen a Rúna M.A.G.U.S. kiegészítő anyagok kiadását tekintette és tekinti továbbra is fő profiljának. Az eddigi játékok leírásakor igyekeztünk hibáira is felhívni a figyelmet, megpróbáltunk kritikusak lenni ott, ahol erre elegendő okot éreztünk (a Stormbringerben erre több példát is találhatunk). Így azután nem szerettük volna, ha a pártatlanságon a legkisebb csorba is esik, s eddig kerülgettük a M.A.G.U.S. jellemzését. Miután a kézenfekvő megoldás - a független tesztelő csoport általi megmérettetés - végre megoldhatóvá vált, íme máris itt az eredmény, sokak kívánsága szerint.

A Magyar Fantasy Egyesület segítségével több társaságban, tesztelő csoportban vizsgáltuk a játékot, a következő módszer alapján:

Az 1.csoportot igazi veterán szerepjátékosok alkották, akik eddig legalább négy különböző szerepjáték rendszert ismertek meg és használtak. (Ezek az AD&D, Rolemaster, Paranoia, Amber és egyebek, amelyek már személyenként változók.)

A 2.csoport tagjai kemény AD&D-s alapokkal rendelkeznek, több éve játszák ezt a játékot, tehát ők is járatosak a fantasy szerepjáték világában.

A 3. csoportot igyekeztünk minél kezdőbb játékosokból verbuválni, de közülük is találkoztak már néhányan az AD&D-vel. Minden csoport négy főből állt. Ezt többen kevésnek ítélhetik, de a játék gyorsaságához ez az ideális szám, mikor a játékosok akkor találkoznak először a szabályokkal, és a játék rendszere szinte teljesen ismeretlen előttük. (Különösen igaz ez a 3.csoportra.)

Az összes csoporttól rövid véleményt kértünk észrevételeikkel, problémáikkal, kérdéseikkel. A minősítés másik eszköze pontozásos rendszer volt, ennek eredményeit táblázat foglalja össze. (A maximálisan adható pontszám 10, a legkisebb érték 1 volt.)

A táblázatról:

- A pontok 1-10-ig voltak adhatóak
- A kiemelt, összefoglaló szempontok, a játszhatóság és a mesélhetőség duplán számították az átlagban

-A csillag valamint a két szám a szörnyeknél a következőt jelenti: a kisebb érték az eddigi szörnyeket, melyek az alapkönyvben és az eddig megjelent Rúnákban láttak napvilágot, tekinti az összes szörnynek. A második, zárójeles érték arra vonatkozik, milyen lenne ez a pontszám a Bestiárium megjelenése után. Erre a külön pontszámra azért volt szükség, mert többen is szóvátették: a szörnyek ötletesek és jól kidolgozottak, viszont egyelőre nagyon kevés van belőlük. Így a két érték a mennyiséget (első) és a minőséget (második) jellemzi. A

SZEMPONT	*1. tesztcsoport*	*2. tesztcsoport*	*3. tesztcsoport*
KARAKTEREK			
Létrehozás	10	10	8
Kidolgozottság	10	10	10
Kasztok(osztályok)	8	9	8
Fajok	7	8	8
JÁTÉKMECHANIZMUS			
Harc	8	9	10
Papi mágia	7	8	9
Mozaik (varázslói) mágia	10	9	10
Pszi-rendszer	10	10	10
VILÁG			
Kidolgozottság	10	10	10
Játszhatóság	8	8	9
Kapcsolat a játékkal	10	10	10
EGYÉB			
Felszerelések	9	8	9
Mágikus tárgyak, gyógyfüvek, mérgek	7	7	8
SZÖRNYEK*	6(9)	5(10)	7(10)
ILLUSZTRÁCIÓK	10	10	10
JÁTSZHATÓSÁG	10	9	9
MESÉLHETŐSÉG	10	10	9
ÁTLAG	8.95(9.1)	8.9(9.15)	9.1(9.25)

két érték különbsége az átlagban is megjelenik, ugyane formában.

A rövid összefoglalók:

1. tesztcsoport: A karakterek tulajdonságainak meghatározásakor a kaszttól (osztálytól) függő dobási mód az egyes tulajdonságokra sokkal reálisabb értékeket eredményez. Emellett a játékost a kaszt megválasztásában nem kötik meg a kidobott tulajdonságok. Ehhez hasonló módszerrel az első kiadású AD&D Arcanajában már találkozhattunk, de a M.A.G.U.S.-beli sokkal kifinomultabb, és nem szuperembereket eredményez, mint az előbbi. Az elején zavart a kockák K-ra rövidítése a megszokott d helyett. Pedig erre a magyar nyelv is adna lehetőséget: d mint dobókocka. A tízegynéhány kaszt között kevés az átfedés, és származás szerint is elég széles a különbségek és lehetőségek skálája egy kaszton belül. Nem láttunk még ehhez hasonló kasztleírásokat, ahol a példák és képzettségek ennyire alkalmazkodnának a világhoz. Ez tényleg magával ragadó. A mérgek összefoglalása jól áttekintő, de mérgekből és gyógynövényekből kevés került kidolgozásra (lehet, hogy a Rolemaster a maga több mint 200 kidolgozott drogjával túl magasra helyezte a mércét). A harcrendszer majdnem kárpótol a kritikus sebzés táblázatokért, kettős életerőpont rendszerével. A papi mágia kis és nagy litániái, azaz varázslatai meglehetősen átlagosak, de egy-két új ötlet nagyon meglepő lehet. A mozaikmágia csodálatos, a szerepjátékosok álma. Tiszta, logikus, potenciálisan sokkal veszélyesebb, mint a konkrét varázslatokra épülő mágia, de avatatlan kezekben csak gyenge fegyver lehet. A játékosok személyisége végre így is megmutatkozik a játékban. A pszi-rendszert is csak dicséret illeti, kis gyakorlással könnyen kezelhetővé válik. Eredeti az asztrális és mentális síkok ilyenforma bevezetése, egészen új perspektívákat nyithat a játékban. A szörnyek szerves részei a világnak, abba tökéletesen illeszkednek, s viszonylag újszerűek, de legalábbis új felfogásúak. (Kár, hogy kevés van belőlük.) Az illusztrációkhoz egyik társam majdnem ódát írt, s egyhangúan állíthatjuk, az egyik legszebb grafikával díszített szerepjáték, amivel valaha is találkoztunk.

2. tesztcsoport: Sokkal több kaszt van, mint az AD&D-ben, és a kasztokon belül is van még több alkasztszerűség. Például a fejvadász lehet fizetett bajvívó (Északi Szövetség) vagy sötét lelkű orgyilkos (Toron). A harcrendszer is jobb: itt egy orkcsapat, ha nehezen is, de le tud gyűrni egy magas szintű harcost is. A mozaikmágia kicsit szokatlan, de ha valaki csinál magának egy jól összerakott varázslatot, azt mint fix spell-t, varázslatot a megszokott módon használhatja. A pszi-rendszer összefüggése a mágia ellenállással logikus, bár ezt is meg kellett szoknunk először a mentális és asztrális síkokkal együtt. Kár, hogy kevés a mágikus tárgy, ezek igazán hiányoznak - az AD&D-ben több van. Jól megoldott a varázskardok működése, itt sokkal veszélyesebbek lehetnek, mert a sebzése egy mágikus kardnak kis szerencsével három-négyszerese is lehet a normál pengének. A világ természetéből nem csak a mágikus tárgyak ritkasága, de a fajok is adódnak. A jól megszokott gnómok és hobbitok nem lakják Ynevet, így nem is játszhatunk velük. A világ leírása és átélhetősége felveszi a versenyt talán a legjobb AD&D világokkal is, mert kontinens szintű politikai áttekintést és történelmet találhatunk Ynevről. Ennek hátránya is van, hiszen Ynev történelmét nem alakíthatjuk szabadon: könyvek szólnak a világ meghatározó eseményeiről. A szörnyetegek nem az AD&D féle 1001 verziót jelentik a húsdarálóra, okosan játszhatóak, szellemes ötletekre épülnek. Kár, hogy csak ennyi van belőlük. A rajzok, képek gyönyörűek, Maxnak szobrot kéne állítani.

3. tesztcsoport: Kevés viszonyítási alappal rendelkezve, nehéz mással összehasonlítani ezt a játékot. A Kaland - Játék - Kockázat kategóriájú könyvek és az EOB-ok után teljesen új világ nyílt meg előttünk, egy magával ragadó, elsöprő erejű világ. Nehezen birkóztunk meg az első karakterek megalkotásával, hiszen senki sem segített, s közülünk csak ketten találkoztak eddig fantasy szerepjátékkal, az AD&D-vel. A mágia rendszer kicsit bonyolultnak tűnt, de 3-4 nap múlva már meglehetős biztonsággal kezeltük a statikus és dinamikus pszipajzsokat vagy a tűzmágia mozaikjait. A játék egyik igazi szépsége a rengeteg teológiai, demonológiai és alkimista könyv leírása. A filozófia olyan szinten jelenik meg egy-két ókyr vagy shadoni bölcs munkáiban, amire nem feltétlenül csak a szerepjátékosoknak kellene felfigyelniük. A pszi-módszerek Slan útját tanulmányozva minden kínai harcművészettel foglalkozó szívét kellemes melegség járja át: gyönyörű leírásokat találhatunk az aranyharangról és egyéb szerzetesek által elsajátítható technikákról. Biztos más is megjegyezte, kevés a szörny, de ami van, az így tökéletes. Bár két ismerősöm nyugdíjazhatta vadonatúj 4, 8, 12, és 20 oldalú kockáit, nem bánták meg.

A véleményeket elolvasva és a táblázat eredményeit megszemlélve, azt hiszem, a M.A.G.U.S. megalkotói boldogok lehetnek, Max pedig a fellegekben járhat - bár ezt nekik kell eldönteniük. Az egy hetes teszt eredményei mindenképpen kivételes játék ígéretét hordozzák, s nincs más dolgunk, mint várni a nyomdába kerülést és a megjelenést.

A tesztelő csoportok résztvevőinek személyét fedje homály! - ez az ő kérésük volt. Több levél érkezett ugyanis, mely vérben forgó szemekkel és fogakkal M.A.G.U.S. tesztpéldányt követelt. Sajnos sem a Rúnának, sem a Magyar Fantasy Egyesületnek nem áll módjában - egyelőre - ilyen példányokat kiadnia. A három példányt a tesztelő csoportoknak is vissza kellett szolgáltatnia. Ez van.

RÚNA
SZEREPJÁTÉK MELLÉKLET
FELELŐS KIADÓ:
NOVÁK CSANÁD
ÜGYVEZETŐ IGAZGATÓ
MUNKATÁRSAK:
GÁSPÁR ANDRÁS
JAKAB ZSOLT
KOVÁCS ADRIÁN
MŰVÉSZETI VEZETŐ:
MARJAI CSABA
HIRDETÉSFELVÉTEL:
VALHALLA DESIGN GROUP
TELEFON: 182-0430
TERVEZÉS, GRAFIKAI MEGJELENÍTÉS, TIPOGRÁFIA:
VALHALLA DESIGN GROUP

AMI EGY KALANDMESTERNEK SEGÍTHET-

ÉTELEK, ITALOK ÉS LAKOMÁK

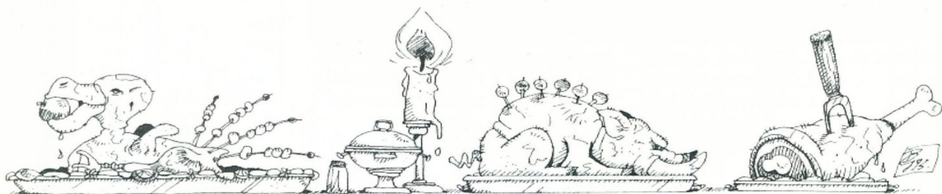
Ez alkalommal a középkori gasztronómia rejtelmeibe kalauzoljuk az olvasót, színesebbé téve ezáltal a képet egy rég letűnt világ szokásairól. Szeretnénk segítséget nyújtani egy igazi kalandbéli lakoma menüjének összeállításához, s eloszlatni néhány szerepjátékos berkekben keringő legendát a karakterek ellátmányával kapcsoltaban is.

A konyhaművészet kifejezés igen erőltetett lenne némely társadalmi réteg - inkább a napról napra túlélést és a test fenntartását szolgáló - étkezési szokásainak jellemzésére. Ők a városi koldusok és elszegényedett parasztok, akik a kenyér, krumpli, káposzta, a három "k" körforgásában tengették életüket, s ünnepnapnak számított bármilyen húsféleség feltűnése asztalukon. Bár a gazdag parasztság és a kézművesek már szerencsésebbnek mondhatók, az igazi konyhaművészetet csak a nemesség és később a gazdag polgárság konyháiban tanulmányozhatjuk. Külön világnak számítottak a fogadók füstös konyhái, ahol a hely és az árlap függvényében bármilyen szolgáltatást megtalálhattunk a legkülönfélébb igények kielégítésére. Az igazi azonban a vadászatokat követő lakoma volt, ahol a házigazda gazdagsága és a szakácsok leleményessége mind a nap emlékezetessé tételére szolgált, versengve a meghívottak előző alkalommal rendezett vacsoráival épp úgy, mint az eljövendő vigasságok ígérte pompával.

A XII. század európai lakomái szinte tökéletesen megegyeztek a Shadon birodalom, vagy az Északi Szövetség váraiban rendezettekel. Hatalmas tölgyfa asztalok körül foglaltak helyet az egybegyűltek, természetesen mindenki a pozíciójának megfelelően kijelölt székben. Az ülésrend felrúgása súlyos hibának számított - nem mindennapi műveletlenségről tett tanúbizonyságot -, s ezt senki sem habozott a szerencsétlen vétkező tudomására hozni.

A házigazda asztala többnyire a terem végében foglalt helyet egy kisebb emelvényen, s csak a legközelebbi ismerősök avagy a legfontosabb vendégek ülhettek körülötte. A higiénia és szépség egyesített céljainak kielégítését az asztalra terített nagyobb abrosz és a vendégek terítéke alá helyezett kisebb kendő volt hivatott betölteni. A ruhák finomságával kapcsolatban már leírt fejlődés az egész életforma megváltozásával járt: nem hagyhatta érintetlenül az asztali illemet és szokásokat sem. A vendégek hosszú évszázadokig a terítőbe törölték kezüket, csak ezután jött divatba a szalvéta. A tisztaság viszont mindig is számított: vízzel teli edények álltak az asztalon, melyek a vacsora előtti és utáni kézmosásra szolgáltak. Ezen edényeket akvamanile-nek nevezték, s különösen szépen megmunkálták őket: néha állatokat, szörnyeket mintáztak. A kés és villa használata is csak lassanként terjedt el (Yneven azonban majd mindenhol használják). Nemritkán a vendégek saját tőreiket használták étkezéskor, s a villa sem emlékeztetett mai formájára. Nagyobb volt, esetleg laposabb, s leginkább a különféle húsok kiszedésére szolgált. Az evés legtöbbször tisztán manuálisan zajlott, azaz nemes egyszerűséggel kézzel ettek. Ilyenkor valóban szükség mutatkozott a kézmosásra, hiszen a húsok elkészítésének különlegességét az újabb és újabb szószok és öntetek adták. Ezzel el is érkeztünk a lényeghez, a fogásokhoz.

Egy emlékezetes vacsorának illett tízegynéhány fogásból állnia. Ennek elfogyasztásához nem csak komoly fogyasztói kapacitás, de tetemes idő is szükséges volt, így nem voltak ritkák az öt-hat órán át tartó lakomák sem. A menü leginkább különféle vadhúsokból, szárnyasokból és halakból állt. A köretek tekintetében komoly előrelépést jelentett a jó öreg amerikai burgonya megjelenése. Addig ugyanis a húshoz kenyeret, cipót fogyasztottak, mivel a különféle párolt zöldségek sem voltak méltók egy igazi nemesi asztalhoz. Az igazi változatosságot a szószok és a keleti fűszerkülönlegességek jelentették. A fűszerek beszerzése komoly anyagi kiadásokat követelt, de a vendégek csodálatát könnyen meg lehetett nyerni, ha a Mesés Kelet eme kincseit a házigazda vacsoráin megtalálták.



ELLÁTÁSMINŐSÉGE	PÉLDA	FERTŐZÉS ESÉLYE (K100)
Nagyon rossz	A kikötő rosszhírű kocsmája: a "Döglött oroszlán"	1-20
Rossz	Város széli fogadó, fáradt utazóknak: Fogadó a "Villanó pengéhez"	1-10
Közepes	Falusi fogadó: a "Jó Molnárlányhoz"	1-5
Jó	Jómódú fogadó: a "Megfáradt kereskedőhöz"	1-2
Nagyon jó	A város főterén álló fogadó, a helyi nemesség szórakozóhelye: a "Dicső Sárkányölő"	1*

** A következő táblázaton - 30-cal dob*

1. táblázat

DOBÁS (k100)	EREDMÉNY
1-40	Gyenge émelygés, bizonytalan rossz érzés a gyomor tájékán
41-60	Égő gyomor, rossz alvás, rossz ébredés
61-75	Könnyű gyomorrontás, 1-2 napig minden cselekedetre -5
76-85	Bélfertőzés, 1-4 napig minden cselekedetre -7
86-91	Erős gyomorrontás, 1-5 napig minden cselekedetre -10
92-97	Szalmonella, 6-10 napig minden cselekedetre -20
98-100	Vérhas, 11-20 napig minden cselekedetre -50, betegségben töltött napok száma * 1 százalék halálozási esély, ha nem kezelik

2. táblázat

A desszertek és saláták is különböztek az általunk megszokottaktól. Fontos szerep jutott a méznek, mivel a cukrot sokkal nehezebben állították elő. Szinte minden ételben előfordult a bor, legyen száraz vagy édes, vörös vagy fehér, s italként is legtöbbször bort vagy mézsört fogyasztottak. Ennek oka lehetett a víz megbízhatatlansága is, ugyanis a legtöbb járvány az ivóvizet is megfertőzte. Ezért tartották nagy becsben az ásványvizeket és a különböző forrásokat.
Álljon itt néhány recept ízelítőül:

Rózsabimbó-saláta
Szedjünk friss rózsabimbókat, esetleg más virágfejet: kankalint, ibolyát avagy rozmaringot. Készítsünk édes öntetet borból, ecetből és cukorból. A salátalével öntsük le az előkészített, megmosott bimbókat, s hagyjuk őket együtt érni! Hidegen tálaljuk.

Sült vadkan szaracénmártásban
A vadkant kellő előkészítés után (nyúzás, belezés) darabokban megsütjük. Utána elkészítjük a szószt: csipkeszörpöt, vörös bort és rozslisztet együtt főzve besűrítünk, mártás állagig. Mandulát darabolunk, majd tűzön megfuttatjuk. Ezt hozzáöntjük a mártáshoz, majd fahéjjal és gránátalmamaggal ízesítjük. Ezek után tejszínnel tálaljuk a kész vadhúshoz.

Körtebefőtt
A friss körtét meghámozzuk, és közepes kockákra vágjuk. Szedret adunk hozzá, majd vörös borban puhára főzzük a gyümölcsöket. Ezalatt édes vörös borból, cukor és gyömbér segítségével lét keverünk, s a puhára főtt körtét és szedret ebben pároljuk tovább. Hidegen, tejszínnel tálaljuk.

Most evezzünk zavarosabb vizekre, s vizsgáljuk meg közelebbről a kocsmák, fogadók világát, és a kalandozók lehetőségeit. Az igazi külvárosi késdobálókban étkezni igen komoly bátorságról tesz tanúbizonyságot, s nem csak a kétes látogatók, a kétes, utazók elé lökött helyi borzalom miatt is. Az 1. táblázat a fertőzés lehetőségeit foglalja össze különböző színvonalú helyek esetén, továbbá a fertőzés lehetséges megnyilvánulási formáit. Ha az első táblázat fertőzést eredményez, a szenvedő félnek meg kell dobnia Egészségének tíz feletti részét. Ha ez sikerült, semmi sem történt. Ha nem, a hatás a 2. táblázatból olvasható. Megjegyzendő, hogy a cselekvési mínuszok is elég komoly hátrányt jelentenek, de az igazi csapás az állandó rosszullét, és a felsorolt betegségek egyéb panaszai.

A fogadók és kocsmák még késő éjjel is rendelkezésére állnak az utazónak, s ha nem is mindig meleg étellel, de kenyérrel, sajttal és borral állandóan szolgálhatnak. A sajt közkedvelt étele volt gazdagnak, szegénynek egyaránt, mert a többi korabeli ételhez képest viszonylag sokáig tárolhatták, s



így utazások alkalmával is magukkal vihették. A konzerválás csak Napoleon korában vált elterjedtté, addig a seregek vagy magányos zsoldosok utánpótlásának biztosítása sokkal nehezebb és körülményesebb volt.
A kalandozók sokszor egyheti élelemmel és itallal indulnak el szerepjátékokban az ismeretlen felé. Ennek tömege alig 15 kg. Ez a kis barátságos csomag elgondolkoztathat mindenkit, különösen, ha az utat gyalog kívánja - vagy tudja - megtenni, hogy vajon megéri-e a fáradtságot egy kisebb éléskamrát cipelni. A másik probléma az ellátmány minősége, azaz mit érdemes (lehet) és mit nem lehet hosszú útra elvinni. A viszonylag jól eláló hús csak füstölt lehet, a kenyér rozs- vagy egyéb magvakból készült, de mindenképpen kicsiny, nem túl kelt. Így a fehérkenyér rögtön kiesik; a rozs kisebb térfogatú és sokkal tovább eláll. A gyümölcsök sem maradhatnak ki, de ezek közül is csak a cukrozott vagy szárított a szállítható. A fenti listát szemlélve megállapíthatjuk, ez igen kis változatosságot és gasztronómiai örömöt kínál. Kósza ötletek még a nyereg alatt puhított hús és a szárított hús is. Ezekből ki kell ábrándítsak minden ép ízlelőbimbóval és csupán emberi fogazattal rendelkező karaktert: a nyereg alatt "puhított" hús ugyanis puhaságban csak magával a nyereggel veheti fel a versenyt, így fogyasztásra teljesen alkalmatlan. Valószínűleg nem is táplálkozási céllal került az illető eszköz alá, hanem a ló-nyereg kapcsolat harmonizálásának érdekében. Másik gyöngyszemünk a napon szárított hús. Ez vagy nem szárad meg eléggé, és pont olyan könnyen romlik, mint minden közönséges húsféle, vagy teljesen porhanyós lesz. Még annál is jobban, ugyanis egyszerűen porrá omlik, s még vízzel sem készíthető belőle élvezhető instant sült, így teljesen ehetetlen, bár a fehérjék jelentős része dehidratálva benne marad, azaz valamennyi tápértéke azért van.
Meg kell emlékeznünk az elfek és törpék különleges táplálékairól is. Az elfek, akik bölcs harmóniában élnek a természettel, különösen az erdőkkel, sokkal változatosabban tudják felhasználni az itt található földi jókat. A gyümölcsök és bogyók elkészítésének mesterei, az emberi konyhaművészet a nyomába sem érhet az elfekének ilyen téren. A természet adományait sokkal több tisztelettel kezelik, az elejtett vad húsát is másképp készítik el, mint az emberek. Nem egyben sütik meg; kisebb adagokban, de a körettel teljes összhangban fogyasztják, egy magasabb rendű kultúrát képviselnek a főzés tudományában is. A törpékkel más a helyzet. Föld alatt lakó nép lévén az élelem megtermelése is igen furcsa. A föld feletti termést és állatokat kiegészítik más táplálékforrással is. Barlangjaik mélyén gombák nőnek, ezekből egész telepek találhatók lenn, melyeket búvópatakok vize táplál. Csak a gombák élhetnek örök sötétségben, de ezek szinte elképzelhetetlen változatosságot mutatnak. Ez a változatosság az elkészítés módjaiban is megmutatkozik, szinte minden étel készíthető belőlük. A törpék készítik a legkiválóbb minőségű utikenyereket is. Ezek a különleges, három-négy fontos kenyerek egy személynek akár egy heti ellátmányát is fedezhetik. Különféle gombákból és magvagból készítik őket, s a receptet gondosan titkolják az idegenek elől. A kenyér több héten át is friss maradhat, s nem csak minden tekintetben elégséges táplálék, de frissítő hatású is fogyasztójára. A törpék harcosai és kalandozói szinte csak ezen élnek otthonuktól és a civilizációtól távol, de elkészíteni csak a Tarin Törpebirodalom barlangvilágában lehetséges, a szükséges alapanyagok csak itt teremnek.

Győrött rendezték az idei első országos szerepjáték és fantasy találkozót, Sárkányszív-roham címmel. Nagy megnyugvást hozott számomra e rendezvény. No nem azért, mert a meghívott díszvendégek között foglalhattam helyet, vagy mert előadást tarthattam. Efféle események voltak már az életemben, és hiszem, hogy lesznek is még. Ám az utóbbi időben lassan meggyőződéssé érett bennem, az eddig csupán félt lehetőség, márhogy a klubmozgalom haláltusáját vívja. Az a néhány amatőr találkozó, ahol az elmúlt években ott voltam - némelyekről csupán beszámolók jutottak hozzám - mind ezt látszott igazolni. Kis számú megjelenő, mind "régi motoros" a szakmában, s a rendezvények tartalma is kimerült az ellenségkép (általában kiadók, szerkesztők, írók) felvázolásában és kritikátlan kritizálásában. Ezért okozott határtalan örömöt a mostani találkozó, a Sárkányszív-roham. Bebizonyította, hogy érdemes odafigyelni, mit mondanak az olvasók, hogy komolyan lehet - és kell is - venni a klubokat, szervezeteket. Sokan voltak az érdeklődők, lelkesek és konstruktívak. Felnőtt az új nemzedék, mely már nem terhes a régi amatőr-profi gyűlölködéstől. Ők valóban tudni és érteni szeretnék mi történik: megértőek és megértést keresők. Összetartanak, segítik egymást és ezzel minket is, a régiek által megvetett, lenézett - érdemtelenül pozícióba került - profikat. Köszönet nektek Sárkányszív bajnokai! Egyébiránt az előadások igazán színvonalasra sikeredtek, Kuklis István grafikus kiállítása valóban megérett a nagyközönség elismerésére - igazán szép volt. A rendezvényt profi módra szervezték meg, a Sárkányszív klub és művelődési ház együttműködése példaértékűnek bizonyult. Remélem több efféle találkozó lesz még, s ha igen, mindenkinek csak ajánlani tudom.

NCS

Ez alkalommal veszélyes vizekre evezünk a rovat keretein belül - mágiával foglalkozó könyvekről lesz szó, méghozzá az alvilági létsíkok gonosz erőit segítségül hívó varázslók munkáival fogunk foglalkozni.

A Shadon birodalom, Domwick, az Egyetlen Igaz Isten országa látszólag teljesen mentes a mágiától, hiszen ha valaki mágiát találna használni, azonnal az inkvizíció elé hurcolják és minden valószínűség szerint máglyán végzi. Mágiát - papi mágiát - csak és kizárólag a papság űzhet, akik hatalmukat Domwicktól kapták. Amiről azonban mindenki hallgat: Shadonban számos fekete mágus és boszorkány tevékenykedik - vagy illegálisan vagy éppen az egyház keretein belül.

Először is néhény fogalmat kell tisztázni, hiszen a forrásmunkák a Shadoni Teológiai Egyetem elnevezéseit használják, amelyek itt-ott kissé különböznek a Necrografiaból és a M.A.G.U.S.-ból megszokottaktól.

A Shalioniai klastrom könyvtárában őrzik **Canus Cardinalis Claritas** nagybecsű munkáját, a *Summa Theologiae*-t, amely így ír a mágiáról:

"Márpedig mágia, avagy a köznép nyelvén a varázslás tudománya nem létezik. Az ember, aki maga is Isten teremtménye nem bírhat hatalommal Isten egyéb teremtményei felett. Ha valaki mégis állítaná magáról, hogy ért a varázslás mesterségéhez, az vagy szemfényvesztő vagy az ördögökkel paktál!"

Ezekután a mű két csoportra osztja azokat, akik az ördögi szertartásokat űzik - boszorkányok és fekete mágusok. Fontos megjegyeznünk, hogy ezek a fogalmak nem azonosak a M.A.G.U.S. két karakterkasztjával! Boszorkány avagy boszorkánymester mindaz, aki az ördögnek ajánlotta lelkét és feneketlen gonoszságában a sátánt szolgálja, míg a fekete mágusok titkos fekete könyveikből a grimoire-okból merített tudásukkal az ördögöt a hatalmukba kényszerítik. Ezenkívül a shadoni papság ördögnek titulál minden olyan alvilági létsíkról származó lényt, amit a Necrografia démonként tart számon, míg a szemükben Ranagol, a kosfejű a Sátán maga.

Hieronymus Mengus bár nem volt felszentelt pap, írásait mégis őrzik a könyvtárak. Híres ördögökkel és démonokkal foglalkozó munkájában a *Flagellum Daemonum*-ban (*Az Démonoknak korbácsa*) részletesen foglalkozik tisztító és ördögűző, ördöggyötrő szertartásokkal és litániákkal. Noha csak a világi tudományokban volt jártas az öreg mester, ám űző és tiltó litániáit (értsd varázslatait) ma is Shadon-szerte használják Domwick papjai, minden nagyobb kolostorban és templomban található belőle egy példány. Csakhogy ezek a példányok hiányosak, mivel csak az inkvizíciónak tetsző részeket másolhatták tovább a szerzetesek. Van viszont a könyvnek egy, csak nagyon kevesek által ismert, a fekete mágusokról szóló fejezete. **Mengus** itt említést tesz egy bizonyos Nagy Grimoire-ról, egy inkább legendaszerű, mintsem valós könyvről, minden fekete mágus leghőbb vágyáról, a fekete könyvről, amit Rangol maga írt és juttatott le fondorlatos úton erre a világra. Valószínűleg a tudós birtokában is lehetett, hiszen idézi belőle az útmutatást:



"Ó, ember, gyenge halandó, reszkess tulajdon vakmerőségedtől, midőn e sötét tudomány űzésébe fogsz. Ne fogadd el vakon e mélységes bölcsességet. Emeld szellemedet magad fölé és tanuld meg tőlem, hogy az embernek - mielőtt bármibe kezdene - minden döntésében szilárdnak kell lennie."

Hogy ez a könyv valaha is létezett-e, efelől csak találgathatunk, létezik azonban egy másik könyv, a *Sanctum Regum* ami a források szerint a Nagy Grimoire átirata. Ennek egyetlen ismert példányát a főváros székesegyházának kazamatáiban őrzik. **Hieronymus Mengus** a könyvében azonban határozottan több példányról ír. Hogy ezek hová lettek, arról senki sem tud, de Domwick legyen irgalmas mindenkihez, ha szakavatott kezekbe kerülne.

Arról, hogy ennek a könyvnek milyen hatalma van, alkosson képet a következő kis ízelítő. Álljon itt most a *Sanctum Regum* egyik szertartása:

"Ha szerződést akarsz kötni a Pokollal, először el kell döntened, kit akarsz hívni. Ne háborgasd hiába Ranagolt, a Sátánt magát!

Két nappal a megidézés előtt ágat kell vágnod egy vadmogyoró bokorról új késsel, amelyet még sohasem használtak. Ennek olyan ágnak kell lennie, mely még sohasem hozott gyümölcsöt és abban a pillanatban kell levágnod, hogy a nap fölemelkedik a látóhatár mögül.

Ezután végy egy vérkövet* és két megszentelt viaszgyertyát**, majd válassz ki egy magányos helyet, ahol az idézést háborítatlanul végrehajthatod. Kitűnőek az öreg romos várak, mert a szellemek kedvelik a rombadőlt épületeket; házad egy félreeső szobája is hasonlóan jó lehet. Vérköveddel most rajzolj egy háromszöget a padlóra, és helyezd el a gyertyákat a háromszög oldalainál. A háromszög alapjához írd oda a szent DRR*** betűket, két kard rajzolat kíséretében.

Helyezkedj el a háromszögön belül mogyorófa vessződdel, majd reménykedve és szilárdan idézd meg a szellemet a következő szavakkal: 'Ranagol, lázadó szellemek ura, könyörgök, légy kegyes hozzám most, amikor papodat hívom a nagy Ligeroe Rofuchale-t, mert azt akarom, hogy szolgálatomra legyen. Könyörgök azért is, hogy Beraqun herceg támogassa kérésemet! Ó, Asdarom, nagy gróf, hasonlóképpen légy kegyes és tedd lehetővé a nagy Ligeroe-nak, hogy emberi alakban és erőben, rossz szagoktól mentesen megjelenjék nekem és végrehajtsa nekem azt a szolgálatot, amelyre kérem! Ó, nagy Ligeroe, esedezem, hagyd el lakhelyed, akárhol is légyen, hogy idejöhess és beszélhess velem. Ha nem akarsz el-



jönni, kényszerítelek arra, hogy így tégy a nagy élő Isten Domwick hatalmával! Gyere haladéktalanul, máskülönben örökké kínozni foglak a hatalmas igék erejével és Madlagan Nagy Kulcsával, amelyet akkor használt, mikor a lázadó szellemeket az uralma alá hajtotta! Ezért jelenj meg olyan gyorsan, ahogy csak tudsz, különben állandóan gyötörni foglak a Kulcs hatalmas igéivel!

Aglon Tetagram Vaycheon Stimulamathon Erohares Retragsammathon Clyoran Icion Esition Existien Eryona Onera Erasyn Moyn Meffias Soter Emmanuel Sabaoth Adomai! Hívlak benneteket, amun!'"

Veszélyessége abban rejlik, hogy a szertartás költségei igen alacsonyak és mindössze 50 Mp-ba kerül, ami lényegesen kevesebb, mint ha mozaikokból lenne összerakva. (Idéző pentagramma 40 Mp, kirekesztő varázskör - démonúr 70 Mp, Démonidéző litánia 90 Mp.) A hiányzó Manapontokat a könyv mágikus ereje és a Kulcs hatalmas igéi pótolják. Ezenkívül az idézőnek nem kell jártasnak lennie a nekromantikában, elég ha rendelkezik a kellő Manapontokkal.

A megidézett ördög gyűlöli a szolgálatot és mindent elkövet, hogy óvatlanságon kapja az idézőt és lelkét elragadva elpusztítsa. Ha ez nem megy, megpróbál a szolgálatainak árat szabni. Persze mindenképpen kényszerítve van arra, hogy végrehajtsa, akár kap fizetséget, akár nem. A végrehajtandó feladatot is úgy kell megfogalmazni, hogy ne találjon alóla kibúvót.

Végül álljon itt mégegy ördögidéző szertartás a **Fekete Jérce** című grimoire-ból:

"Végy egy olyan fekete tyúkot, amely még sohasem tojt, vidd ki a keresztúthoz. Ott azután bevárva az éjközepet, mikor teljes sötétség borul a világra, egyetlen mozdulattal vágd ketté a madarat és közben mondd e szavakat: 'Eloim, Essaim, Frugativi et Appellavi!'. Azután fordulj orcáddal keletnek és ciprusfaággal a kezedben, térdreereszkedve mondd el a Nagy Folyamodványt és Ő bizton megjelenik."

Tanács a Kalandmesternek: A fent leírt könyvek igen veszélyesek, hatalmuk - ördögi kapcsolódásaik révén - nagyobb, mint ránézésre tűnne. Aki óvatlanul idézi meg a pokol erőit, annak súlyosan lakolnia kell! Ezenkívül a grimoire-ok igen nagy varázshatalommal ruházzák fel tulajdonosukat, és bár ez a hatalom nagyon is kétélű fegyver, alacsony szinten nem javasoljuk az efféle mágikus tárgyak kiosztását.

* Közismertebb nevén hematit, nem azonos a Shackallor által készített Vérkövével!

** Mágikus gyertya - az azonos nevű varázslattal előre elkészítendő

*** Domwick Rex Regum - azaz Domwick a Királyok Királya

Jakab Zsolt

Ginsour

ELŐFORDULÁS: *Nagyon ritka*
A MEGJELENŐK SZÁMA: *1*
TERMET: *K (5 arasz)*
SEBESSÉG: *80*
TÁMADÓ ÉRTÉK: *50*
VÉDŐ ÉRTÉK: *95*
KEZDEMÉNYEZŐ ÉRTÉK: *30*
CÉLZÓ ÉRTÉK: *90*
SEBZÉS: *1k5 (1k10/2)*
TÁMADÁS/KÖR: *1*
ÉLETERŐ PONTOK: *10*
FÁJDALOMTŰRÉS PONTOK: *30*
ASZTRÁL ME: *35*
MENTÁL ME: *25*
MÉREGELLENÁLLÁS: *25*
PSZI KÉPZETTSÉG: -
INTELLIGENCIA: *Közepes*
JELLEM: *Élet, Káosz*
TAPASZTALATI PONT: *lásd a táblázatot*



A Ginsourokról először egy pyarroni mágus tett említést, akinek komoly fejtörést okozott némely megmagyarázhatatlan esemény, melyben e lényeknek fontos szerep jutott. A mágus - De Torrane - egy hatalmat és gazdagságot hozó, ám veszélyekkel teli élet után békére és a természet csendjére vágyott, s kisebb torony építtetésébe kezdett. Az épület befejezését követően védő szimbólumokat vésett a falakra, s erős mágiával tette teljessé lakhelyének védelmét. Egy reggel hitetlenkedve látta: a jelek egytől egyig eltűntek. Áldozatos munkával ismét megalkotta a szimbólumokat, de másnapra ismét az üres falak tekintettek vissza a meghökkent mágusra. Ám De Torrane nem adta fel, s újra megrajzolta a jeleket. Éjjel pedig várt. Az éber várakozás meghozta gyümölcsét. Néhány furcsa, sötét színű lény közeledett a toronyhoz, ám a szimbólumok mind hatástalanok maradtak. A szörnyek elérték a falakat, s egy fejükről lógó csáppal nyalogatni kezdték a rajzolatokat, amik lassan eltűntek. A mágus dühösen rohant ki, miközben átkozta a természetet és az isteneket kreativitásukért. Az egyik Ginsourt sikerült megbénítania, míg a többiek elmenekültek, de ez pont elég volt De Torranénak. Megvizsgálta a lényt, s miután fényt derített mágikus természetének valódi mibenlétére, viszonylag pontos leírást készített a fajról.

A lények két erős, leginkább a békáéhoz hasonlító lábbal, és elcsökevényesedett csápokkal rendelkeznek. Fejükön ormányszerű kinövés található, s apró, fénylő szemek. A szemlélő első látásra úgy érezheti, a Ginsournak nincsenek valódi körvonalai, a fény furcsa játékot játszik a lény bőrén, s határozott kontúrok helyett inkább lecsorogni látszik a testéről. Származásukra De Torrane is csak mágikus természetükből következtetett: véleménye szerint ősmágusok félresikerült kísérleteinek szomorú termékei a Ginsourok, melyeket teremtőik - életképtelennek gondolva - sorsukra hagytak.

A Ginsourok a mágikus energiák átalakítására képes szörnyek legegyszerűbb formái. Az effajta energia felhasználás tulajdonképpeni éltető erejük, hiszen csak Manával táplálkoznak. Az ilyen lényeket a mágikus tudományok összefoglaló néven Praedatorius Incantamentinek nevezik, azaz a Varázserő rablók osztályába sorolják, s több alcsoportjukat megkülönböztetik. A legprimitívebbek azok, melyek a Manából szerzett energiát csak testük felépítésére tudják használni. A következő fokozat - melynek tagja a Ginsour is - ezt az energiát nyers formában már visszajuttathatja a környezetbe. A legfejlettebbek csoportját azok képviselik, akik ezt az energiát újra Manaként használhatják fel, azaz varázslatokat is képesek alkalmazni.

Különbséget tehetünk még ezen kreatúrák között a Mana felszívásának módozatai szerint. A Ginsourok csak a különféle tárolt formában lévő Mana energiájának hasznosítására képesek, azaz a jelmágia különböző formáinak elrablására. Ezek a varázslatok, pontosabban a Pentagrammák, Varázskörök, Varázsjelek, Szimbólumok és Bélyegek nem is hatnak rájuk. A Mana felvételére a Ginsourok a fejükön található furcsa ormány és csáp közötti függelékszervüket használják. Ezzel megérintik a felszívni kívánt jelet, s ha a jel mágia elleni ellenállása (a jel készítőjének Mágiaellenállása számít) nem elégséges - sikertelen ME dobás - a jel teljesen eltűnik, s a benne tárolt Manapontok a Ginsour energiáját növelik. Ha az ME dobás sikerült, a jellel semmi sem történik, s a lény csak 48 óra múlva próbálhatja meg újra bekebelezését.

Az így szerzett energiát úgy hasznosítják, mint az egyéb fajok a táplálékból nyertet. Ezért szöveteiket állandó mágikus folyamok szövik át, ennek köszönhető magas mágiaellenállásuk és méregellenállásuk is (hiszen a mérgek alapvetően más anyagforgalmú lények ellen készültek). A Ginsourok nem agresszív lények, csak akkor

harcolnak, ha rákényszerítik őket, azaz a menekülés útját is elvágták. Szinte minden fáradtságot vállalnak egy-egy komolyabb Mana-forrásért, de harcba nem bocsátkoznak érte. Színűk átmenet a sötétkék és a fekete között, így kiválóan rejtőzhetnek éjszaka (adatok a táblázatban). Ezért legtöbbször éjjel aktívak, s nappal pihennek, alszanak.
Ha harcolniuk kell, két fogócsápjukkal teszik, bár ezek nem igazán erre készült szervek, így együttes sebzésük egy körben legfeljebb 1k5 (1k10/2).
Mondják, Erionban kisebb vagyont hajlandóak fizetni egy-egy élő Ginsour-ért, hiszen nem egy kalandozó vinne magával szívesen olyan jószágot, amely jó eséllyel megoldja számára a jelmágia jelentette akadályokat. Ez azonban nem egyszerű. Noha a Ginsour nem rosszindulatú, ráadásul értelmes is, ám bizalmatlan és az embereket nem kedveli. Különös, telepátián alapuló kommunikáció segítségével érintkeznek, amelynek elsajátítása csak mesterfokú pszi képzettség ismeretében lehetséges. A Ginsour, ha egyszer összebarátkozott valakivel, hűséges társnak bizonyul, feltéve, ha figyelembe veszik szokásait és lehetőségeit. Fegyvert nem hajlandó - nem is képes - használni, egyébiránt nagyon makacs. Mikor valamit a fejébe vesz - ez elsősorban a Mana elfogyasztására vonatkozik - szinte lehetetlen eltéríteni szándékától, s miután számára a mágikus energiák az éltető táplálékot jelentik, nehéz megóvni tőle emberi szövetségese jelmágikus úton felhalmozott Manáját is.
Sarokba szorítva, kilátástalan helyzetben képesek mozgósítani a szervezetükben tárolt mágikus energiát, három alfajuknak megfelelő hatásfokkal. Ezek az alfajok színben is eltérést mutatnak, innen ered elnevezésük is.
A legkevésbé hatékonyak, a Verőfény Ginsourok (ők a legvilágosabb színűek), míg az Éjféli Ginsour a legsötétebb és legütőképesebb. Ha ezek a lények testük energiáját alakítják Manaponttá, és ezeket a pontokat nyers energia formájában kibocsátják, ezzel sebet ejtenek ellenfelükön, viszont saját testük is gyengülni fog. Az ormányukból kicsapó energiasugár világító, kékes fényű nyaláb, leginkább egy villámtölcsérre emlékeztet, ami 12m hosszú, és a végén 5m átmérőjű. 1 Manapontnyi energia mindig 1 pont sebzést eredményez, a különbség abban mutatkozik, hogy 1 ÉP vagy FP ráfordítás hány Manapontnyi energia felszabadítását teszi lehetővé. A három alfaj adatai: A név rovatban az alfaj nevét találhatjuk, a szín is elég egyértelmű, bár mindüknek a sötét árnyalatát jelenti. Az MP/FP megmutatja, egy saját FP ráfordításával hány MP-t sugározhat ki a lény. ÉP átalakítása is lehetséges, ebben az esetben az MP/ÉP szerinti MP keletkezik. A Lopakodási és Rejtőzési százalékok és a Tapasztalati pontok is alfajonként különböznek.

NÉV	SZÍN	P/FP	MP/ÉP	LPO.%	REJT.%	TP
Verőfényes Ginsour	Kék	1	4	60	70	300
Alkony Ginsour	Szürke	2	6	70	80	500
Éjféli Ginsour	Fekete	3	10	85	95	700

I. FANTASYCON

1993 augusztus 23-25-ig Budapesten, a Petőfi Csarnokban
(1146 Budapest, Zichy M. u. 14.)
kerül megrendezésre az I. FANTASYCON.

Programok:
1.-2: nap AD&D verseny
3: nap live fantasy
(A nyereményeket a Sárkányfészek,
a Valhalla Páholy és a MFE adja.)

Egyébb programok:
M.A.G.U.S. premier játék
Paranoia, Rolemaster, Star Wars szerepjáték bemutatók,
író-olvasó találkozók, filmvetítés,
a Sárkányfészek könyvbemutatója és árusítása.

Zsilvölgyi Csaba(MAX) és a Boros-Szikszai
páros kiállítása.

Sztárvendég:
Vavyan Fable

Meghívottak:
Nemes István(John Coldwell, Jeffrey Stone). Kornya Zsolt.
Massár Mátyás, Tihor Miklós(Bíborhold magazin).
Novák Csanád és Gáspár András-Valhalla Páholy.
Rúna szerkesztősége.

Házigazda: A Magyar Fantasy Egyesület.

Jelentkezés és további információk a 183-7299-es
telefonszámon, szerdán és pénteken.

1 2 3 4

5 6 7 8

9 10 11

12

INTERPRESS MAGAZIN

Az igazi polgári magazin

H a v o n t a

IPM

ZOOL COMPETITION ZOOL COMPETITION ZOOL COMPETITION

Két számmal ezelött meghírdetett Zool verseny büszke nyerteseit ismertetnénk az olvasóinkkal.

A kérdések s a jó válaszok:

	Kérdés	Válasz
1.	**Melyik dimenzióból származik Zool?**	**Természetesen az N-ik ből.**
2.	**Nevezd meg a hat világot, amelyen keresztül kell utaznia Zoolnak, hogy hazajuthasson!**	**Sweet, Music, Fruit, Tool, Toy, Fair Worlds**
3.	**Milyen típusú keleti harcos Zool?**	**Nindzsa**
4.	**Milyen híres nyalókák fordulnak elő a játékban?**	**Chupa Chups**
5.	**Milyen színűek Zool fülei?**	**Zöldek**

A nyertesek:

Pallós László, Kaposvár

Kovács Réka, Budapest

Kozma Gábor, Méhkerék

Liebe János, Budapest

Latyák Norbert, Budapest



Gratulálunk a nyerteseknek, a nyereményüket a Gremlin Graphics postázza.

ZOOL COMPETITION ZOOL COMPETITION ZOOL COMPETITION



(Intro: Azt kell mondjam, a nagy meleg nem vette el eléggé az emberek kedvét a levélírástól. Ha valaki kételkedne eme új fontos kijelentésemben, annak tárgyi bizonyítékkal is tudok szolgálni. Szóval arról van szó már megint, hogy Bear újólag összevonta szemöldökét (amúgy Rózsa Sándorosan), és felkért arra, hogy ugyan már méltóztassak teleírni egy oldalt valamivel és ne hivatkozzak folyton arra, hogy nincs alapanyag. Na jó, gondoltam, lehet róla szó, majd tekintetem Chri$tára tévedt, aki körülbelül a főszerkesztői óhaj elhangzása vége körül mászott ki egy gigantikus méretű levélhalom alól. Ekkor fogalmazódtak meg bennem a mostani oldal fantasztikus bevezető mondatai, amik most fognak következni, pontosan eme ablszolút fölösleges mondat után.)

Üdv minden őrültnek, aki eme csodás napon GURU olvasásra adta fejét ahelyett, hogy lubickolna valami jó kis vízben vagy hideg söröcskéket öntögetne lefelé a torkán egy kellemes kis tóparti kocsmában. Sebaj, egy kis kilengés mindenkinek megengedhető, és az is fontos, hogy amíg valaki GURU-t olvas, addig sem ír levelet...

Demo top kritika

Hello Brazil! Lenne egy kérdésem. A demo TOP 20-at ki állítja össze? A mostani (93/5) borzalmas és nevetséges, beleértve a magyart és a külföldit egyaránt. (...) A kérdésemre nem kell válaszolni, csak jó lenne elgondolkodni rajta. Én jónak tartom, hogy külön veszitek a "Magyar Amiga Demó"-kat, csak hozzáértő ember is kellene aki összeállítsa, pl. JANE (Rácz Csaba, Budapest)

De kell válaszolni, mert a dolog fontos. Utánanéztem, de Jane néven itt mindenki csak a Fondát ismeri, aki viszont - saját bevallása szerint - nem ért különösebben az Amiga demokhoz, de még csak nem is érdekli a téma. Ezért egyelőre marad a régi módszer, miszerint is egy kalapból kihúzzuk a demok neveit, majd a kihúzás sorrendjét szigorúan figyelmen kívül hagyva, felvéssük azokat valamelyik lista tetszőleges helyére.

Egy le nem közölt levél

...

Ilyen még nem volt kis rovatom történelmében. Ugyanis most egy olyan levélre válaszolok, amit nem közlök le, két ok miatt. Egy: írója megígérte, hogy ugyanezt megírja a többi hasonló újságnak, tehát van rá esély, hogy majd valahol mégis olvashatjátok. Kettő: a levél hangneme minősíthetetlen, gusztustalan, egészen egyszerűen szólva bunkó. A levél egyébként arról szól, hogy vajon mi miért fénymásoljuk egy másik újságból a játékteszteket meg a borítót, és ugyan tüntessük már fel valahol, hogy ez ugyanaz az újság, csak kalózkiadásban. Persze elismeri az új rovatok jelentőségét is, mint pl. a Rúna, de azt meg jobban szeretné intelligens kis levélírónk, a másik kedvenc újságjában, a Buci Maciban olvasni. Nakérem. Felelősségem teljes tudatában kijelentem, hogy a GURU mint magazin NEM fénymásolódik semmilyen másik újságról, nem mástól kapjuk/lopjuk az ötleteket, egyszerűen arról írunk, ami új és amit a cégek küldenek tesztelésre. Az újság borítójára kerülő képet pedig az adott hónapban érkező szoftverek dobozáról választjuk ki, mégpedig azt, amelyik szerintünk a legjobb. Ebben úgy látszik egyezik bizonyos emberekkel az ízlésünk. De hogy a továbbiakban egy szavad se legyen, az előző szám borítója Boros és Szikszai mester munkája (a mostaniét meg még ebben a pillanatban nem ismerem), kíváncsi vagyok, hogy szerinted azt honnan loptuk? A Rúnát és a többi "egyéb" rovatot azoknak szánjuk, akiket a téma érdekel és van hozzá némi agykapacitásuk is. A többiek nyugodtan hagyják ki veled együtt. Sőt akkor sem leszünk megsértődve, ha a továbbiakban eggyel kevesebben veszik meg a GURU-t. Tudod kispajtás, megírnám neked mindezt sokkal részletesebben is, csak valahogyan elfelejtetted a nevedet és a címedet megírni. Tudod mit? Képeslapot se küldjél, megleszünk nékule valahogyan.

Levél a PC GURU ürügyén

Hi GURU Team! Én egy PC tulajdonos vagyok és nagy örömmel olvastam a PC GURU-ról, hogy megjelenik. Ám amikor fizettem az újságosnak, igencsak meglepődtem az árán. Ha a "normál" GURU 84 oldalon 169, akkor a PC GURU 52 oldallal lehetne olcsóbb is! (A 45% levonás szerintem nem csak a PC GURU-ra vonatkozik) Egyébként jóra sikeredett. Az interjúnak örültem, de több egyéb is lehetne benne. Egyéb alatt értem: - példáulesetleg talán - levelezés, toplista, újdonságok, hardware... Ha már a hardware-nél tartunk: jó lenne ha írnátok valamelyik GURU-ban a CD ROM-ról bővebben, hogyan, mit, miért? (...) Indíthatnátok ti is egy játékmegrendelő rovatot. Sokan - mint én - hiába olvasom a jobbnál jobb játékokról a leírást, ha nem tudom beszerezni pár héten belül (vagy 10 hónap múlva, vagy ha tudnám hol lehet venni, de ezek a helyek méregdrágák). Ha olcsón adnátok, akkor sikeres lehet a dolog. (Nietsch Róbert, Budapest)

Hát annak azért örülök egy kicsit, hogy tetszett a különszám, mondjuk az árát leszámítva. Sajnos ennél olcsóbb azonban nem lehetne a kis "drága". Megmagyarázom: azért rabol el a Posta 45%-ot, mert a PC GURU nem számít rendszeres kiadványnak, szemben a normál GURU-val. Aztán ott van még az adó, a befektetett munka, a nyomdaköltség, egyéb kiadások valamint a velünkszületett kapzsiság. Ez van. A CD ROM-ról lehet, hogy írunk valamikor (esetleg éppen ebben a számban?) Most pedig térjünk át az egyik örök, mindent túlélő témára. Kalóz szoftver forgalmazással NEM fogunk a továbbiakban sem foglalkozni, szemben néhány más társulattal. Ellenben sikerült megszervezni, hogy legális szoftvereket (viszonylag) olcsón forglalmazzunk, erről a dologról a 83. oldalon található bővebb információ (az oldalszámot ne keresse senki, mert az nincs azon az oldalon). Arra azért ne számítson senki, hogy a hot stuffok potom áron kerülhetnek forgalmazásra, csak azért mert mi magyarok szegények vagyunk, ez ugyanis innen nyugatra senkit sem hat meg (mindenféle ellenkező híreszteléssel szemben). A kissé régebbi, de még cool dolgokkal viszont egészen más a helyzet, azokat be lehet olcsóbban is szerezni. Nyugi, majd csak történik már lassan valami...

Rambo bátyó levele a WC-ből

Csá, GURU Team! *(Itt egy reprodukálhatatlan logo volt látható a levélben. - Brazil)* A logo (köszönés stb) miatt való bénázásom mentségére legyen írva, hogy egy eszelős őrült hajnali 9-kor felkeltett az első suli nélküli napon!! Nohát. Először a Zool versenyre a megfejtések: (...) Ugye milyen ügyi vagyok? Azért ragadtam tollat, mert a kólás kezemmel véletlenül rácsaptam. Ja, még a "Zool kompetésjün"-höz hozzáfűzném, hogy a GURU A LEGKINGEBB ÚJSÁG!! (Ugye, így már biztos nyerek?) (...) Ja, van még egy '84-es viccem. Miért megy gyorsan a rendőrautó? Hogy nehogy elfelejtse hova megy (Haha). Na, most elmegyek wöcöre. Haa... ez jó volt. Valamit még akartam írni, de elfelejtettem. A "Zool cshampijonság"-gal kapcsolatosan: vigyázzatok velem, ha nem nyerek! (Az osztálytársaim félve csak "Rambo"-nak mernek szólítani (hiába, mindig összekevernek)). Még egy plusz: az újság összes eddigi száma meg van/lesz!! Yeeah! Jó ez a levélpapír, mi? Jó **ar. Most elmegyek WC-re. (Inkább viszem ezt is, innentől már onnan írom) Hmm... De jó ****ni. Hé, mi ez?! Ja csak a ****öm. Na, mindegy. Remélem levelem beteszed a GURU lev.rov-ba, Brazil! Tényeg! Brazil brazil? Ugye milyen elmés? (Erről mán óvastam) Még itt egy king picture a team-ről: (Kimarad... Brazil) Ui: A ****ba! Nincs wc-papír... Hmm... Na, jó lesz ez is... (Kálmán Tamás, Budapest)

Ennek a levélnek az elolvasása után komolyan elragadott a kíváncsiság és megnéztem végre, hogy mi a Zool kompó nyereménye, amiért egyes rambók ennyire begerjednek. A fenyegetésekből kiindulva ugyan egy kicsit többet vártam, de úgy látszik egy mániákus hangyabarátnak minden hangyaalkatrész szent ereklyének számít. Na mindegy. Túl sok hozzáfűznivalóm nincs a levélhez, talán csak annyi, hogy annak örülök, hogy mégsem használtan küldted el a levelet, mert az zavart volna egy hangyányit. (Zárójelben és csak neked mondom, hogy a sorsolással kapcsolatban mindent elintéztem, mert elég kellemetlen lehet, hogy fenenagy izgalmadban állandóan a mellékhelyiségbe kell kirándulnod. A részedre tartott külön nyereménysorsoláson nyertél egy tekercs hangyamintázatú wc-papírt. Gratulálunk!)

Azt hiszem, most jött el az ideje, hogy levelekre való válaszolgatás és Amiga billentyű nyomogatás helyett elvonuljak aludni. Egy kisdobosnak elvégre még szüksége van az alvásra, ha jól tudom. Márpedig jól tudom, ez egészen biztos, mert jelen pillanatban már csak egy szemmel nézek ki a fejemből és egy kézzel billentyűzök (mert a másik kezem tartja nyitva az egyik szememet). Kellemes nyaralást és végre jó éjszakát kívánva maradtam még mindig a

PD ZÓNA

KillAGA V2.0

Demok boot-menü nélkül?

Az AGA chip készlettel rendelkező gépek tulajdonosainak egyik leggyakoribb tevékenysége a boot-menü használata (abban az esetben ha játszanának, ill. demokat szeretnének megtekinteni). Ezen a problémán segít ez a kis program, mely elvégez néhány beállítást, és ezzel lehetővé teszi, néhány régebbi file-os demo, intro és játék futtatását.

Természetesen ez a program sem tesz csodát, azok amelyek a boot-menü használatával eddig sem voltak elindíthatók, ezután sem fognak futni. További problémája a programnak azon file-ok kezelése, melyek nevében space található: ezeket legcélszerűbb átnevezni.

ShowVIC V3.01

A C64 árnyékában...

A mai napig valós igény, hogy C64-ről file-okat: képeket és szöveges állományokat lehessen Amigára átkonvertálni pl. további feldolgozás céljára.

A képek konvertálásához nyújt segítséget ez a segédprogram, mely a következő C64-es formátumokat támogatja: Koala, Artist 64, Art Studio, Advanced Art Studio, Image System, Blazing Paddles, Vidcom 64, Doodle, FLI, PageFox. További formátumokkal történő bővítés a későbbi változatokban várható.



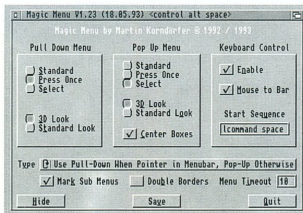
További szolgáltatása a programnak, hogy lehetővé teszi PowerPackerrel tömörített file-ok beolvasását is. Akiknek gondjuk támadna a kevéske menüpont használatával, azok a Help billentyű lenyomásával ún. menühelpet kérhetnek.

Ha valaki eredetibbé kívánja tenni a megjelenített képek hatását, a mellékelt dokumentációból erre is kaphat néhány tanácsot, pl. tejüveg használata a szükséges elmosódottság eléréséhez. A maximális nosztalgia-tényező eléréséhez a program együttes használata javallott a PlaySID-del, mellyel eredeti C-64 zenék hallgathatók.

MagicMenu 1.23

Egy újabb pop-up menü

Sokan kényelmetlennek tartják, hogy a menük használatához először a képernyő tetejéig kell mozgatni az egérpointert. Ezen a problémán segítenek az ún. pop-up menü programok, melyek használatával a képernyő bármely pozíciójában elérhetővé válnak a menüpontok.



A MagicMenu annyiban nyújt több szolgáltatást a korábbi ilyen programoknál, hogy pl. 3D kinézetű menüket jelenít meg (opcionálisan). További szolgáltatása, hogy nem szükséges végig lenyomva tartani a jobb egérgombot; a time out paraméterrel megadott ideig a menü a képernyőn marad, és lehetővé teszi a további választást a bal egérgombbal. Ebben rejlik egyben a hátránya is: a hagyományos menü használat esetén a jobb egérgomb elengedésekor nem aktivizálódik a menühöz rendelt funkció, ez csak a bal egérgombra fog megtörténni. Szerencsére ennek használata is opcionális.

SoftBoot V3.31

Egy A3000 utility

Az újabb gyártású A3000-esek már a végleges 2.04 ROM-ot tartalmazzák, melyek nem rendelkeznek a korábbi A3000-esek boot-menüjével, mellyel közvetlenül a bekapcsolás után, de még a Kickstart file töltése előtt megválasztható, hogy a 2.0-s vagy az 1.3-as rendszer kerüljön töltésre.

Ezzel a segédprogrammal ezeken a gépeken is lehetővé válik mindig a legújabb, a fejlesztők számára kibocsátott Kickstart file (ez ezen sorok írásakor 40.55), vagy akár az 1.3-as operációs rendszer használata is.

Rotor V1.01

Csak ne szédüljünk el...

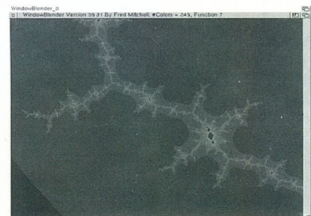
Ez a commodity segédprogram egy screenblanker, mellyel elérhető, hogy a magára hagyott gép monitorán ne a végtelenségig ugyanaz a kép jelenjen meg, és ezzel kímélhető a monitor.

Eddig nem is tér el a többi hasonló programtól, az egyetlen különbség, hogy a képernyő lekapcsolása esetén megjelenő grafika egy repülőgép rotorjának mozgását számító rutin felhasználásával született. Aki jó fantáziával rendelkezik, az akár fel is ismerheti ezt.

WindowBlender

Szivárványos varázslat

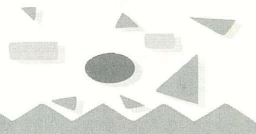
E program célja nem más, mint szellemi édességet nyújtani az elgyötört számítógép használónak. Ennek érdekében az AGA chip-készlettel rendelkező gépeken akár 256 színű ábrákat rajzol.



Az ábra lehet a szokásos Mandelbrot-, ill. Júlia-halmaz, gravitáció ill. más matematikai formulák által leírt. A program két változatban kerül terjesztésre: az 68000-es változaton kívül létezik 68030/81 optimalizált változata is.

(JOCO)

AMOS the Creator



Sziasztok. Mielőtt bárki is tovább lapozna, gondolj bele, itt a nyár, vége az iskoláknak! Rengeteg szabadidőd van! A joy törések helyett épp itt az ideje, hogy valami komolyabb dologba fogjál. Tegyél Te is valamit! Mondjuk írjál valamit Amosban, játék, demo, mindegy. A lényeg, hogy jó ötlet legyen, s megismer a világ. Mielőtt még mindenki az Amos lemeze után kapkodna, lássuk miről is írunk ebben a részben. Mindenféle klassz, az Amos által is támogatott képi effektekről lesz szó.

Gondolom akik renszeresen olvassák a sorozatunkat, netán megvették az Amos könyvet, vagy éppen birtokukban van az eredeti Amos, azok legyintenek. Hiszen ezekben a könyvekben teljes leírás van ezekről az effektekről. Mire is gondolunk. Fade, Shift Up, Appear, Flash, Rainbow, Zoom... Ezek az utasítások igen jól használhatók, bár megvan a hátrányuk is. Gondolj bele, a képzeletedben száz meg száz effektek, trükkök jutnak az eszedbe. Ezeket nem tudnád kielégíteni ezekkel az utasításokkal. Látszólag! Viszont ha elkezded kombinálni ezeket, akkor szinte mindent el lehet érni velük.

Nézzünk egy pár példát. Pl. a paletta "ráhúzás" technikája. Effekt leírása: Előtűnik egy logo csupa fehér szinben, majd átalakul pl. 4 színűvé (Paletta ráhúzása). A rajzolás után (DPaint) írd fel a paletta készletet papírra, pl.: ($FEf,$e12). Ezeket majd a 6. sorba kell beírnod. Vágd ki mint BOB-ot (Sprite Gabber.Amos) segítségével.

```
Load "Meghajtó:Bob.abk"
Cls 0: Flash off
Palette $000,$000,$000,$000
Bob 1,100,100,1
Fade 3,$000,$FFF,$FFF,$FFF: Wait 60
Fade 3,$000,$E45,$233,$123: Wait Key
```

Ezt még kombinálhatjuk pl. szín vibráltatással úgy, hogy az 5. sor elé beszúrjuk a Shift 1,1,2,1 utasítás. Ekkor az előtűnés és a eltűnés fázisaiban a Logo 1 és 2 palettái cserélgetik, váltják egymást, villognak. Ezeket az effekteket alkalmazhatjuk mozgó, animált alakzatoknál is.

Bizonyára láttatok már olyan effektet, amiben a képtörlést, vagy a megjelenítést úgy valósították meg, mintha egy kéz vagy ablaktörlő, illetve mindenféle más szerkezet csinálná. Most egy hasonló példát mutatunk itt is.

Effekt leírás: Az egyszerűség kedvéért most az egeret, mint törőt Te mozgatod. Ekkor a képen az egérnek (törlő), ill. annak megfelelő pozícióban tűnik elő "rámásolódik" a kép 20×20-as kockákban. Ez a Screen Copy segítségével lehet a legegyszerűbben megvalósítani. Ekkor két képernyőt használunk (többet is lehet!). Az egyik, a hátsó, a rejtett kép (forrás). Másik a látható kép (cél).



```
Load Iff "Meghajtó:Kép.Iff",0
Screen Open 1,320,280,32,Lowres
Curs Off : Cls 0 : Flash Off
Get Palette 0 :Hide
A=20
Do
  X=X Mouse-135 : Y=Y Mouse-50
  If X>310-A Then X=310-A
  If Y>260-A Then Y=260-A
  If Y<1 Then Y=1
  If X<1 Then X=1
  Screen Copy 0,X,Y,X+20,Y+20 To 1,X,Y
Loop
```

A 0-ás kép itt a forrás, az 1-es a cél (ide copyzunk).Törlésnél csak a Screen Copy 1,X,Y, X+20, Y+20 To 0,X,Y utsítást kell leírni a fenti copy helyére. Természetesen ezt nem csak egérrel, hanem bármely más alakzattal, pl. Bob-bal is megteheted, nem muszáj a kézi törlés használata sem, elég egy Bob (pl. ablaktörlő) mozgását megvalósítanod törlésnél.

Használjátok bátran és gyakran a Screen Copy-t, mivel ez eléggé gyors, de lehetőleg ne Double Buffer-es képen. Milyen effektek valósíthatók meg Screen Copy-val.

Soronkénti képmegjelenítés, vagy ugyan ez oszloponként. Fentről lefelé, kétoldalról egyszerre, vagy az előzőek együttesen, netán átlósan stb. Pontonkénti képkirakás. Kisebb Logo hullámoztatása. Amit csak elképzelsz.

Más. Amimációs effektek bő választékából kiemelnénk a fázis elcsúszó effektet. Ez olyan trükk, amit jópár demoban, játékban alkalmaznak. Legyen például egy vágtató ló. Rajzoljuk meg az animációs fázisokat - mondjuk öt fázist, 8 színű palettával (0: fekete, 1-7: szürkék) úgy, hogy mindegyik fázisnál más-más palettával rajzolunk. Az animációnál mozgatás közben egy Put Bob utasítással rögzítsd a legutolsó fázist a képen, majd Shift, vagy Fade utasítással vedd le a legutolsó Bob palettáját. Ekkor az elhagyott fázisok szépen elhalványodnak. Mivel ennek a listáját leírni egy kicsit sok lenne ezért ez majd a legközelebbi (5) Amos lemezújságban jelenik meg.



Mindig jó a kéznél egy kis scroll rutin - aki lusta, vagy éppen nem akar csinálni, azok kedvéért itt egy egyszerű de mégis elég jó rutin.

```
Screen Open 0,800,8,2,Hires
Screen Display 0,,290,,
Def Scroll 1,, To 800,8,-2,
A$="Ez egy kis scroll demo Amosban .. "
Repeat
  Add P,1,0 To 199
  If P mod(20)=0
    Scroll 1
    Wait Vbl
   Scroll 1
  End If
  If P mod(40)=0
   Add L,1,1 To Len(A$)
   Locate 84,0: Print Mid$(A$,L,1);
   End If
 Until Mouse Key
```

Használható utasítás még a Shift. Ezzel a jól ismert színforgatást, illetve akár animáció érzését is kelthetünk. Amit nem igen ajánlok használatra, az Appear utasítás. Nem igazán fergeteges látvány és ráadásul nagyobb megjelenítésnél lassú is.

Mégvalamit az A1200-es tulajdonosoknak. Gőzerővel fejlesztik az AGA változatot, ami teljesen kihasználja a gép adottságait. Megjelenése az év vége felé várható. Hát mára ennyit, a jövő hónapban találkoznk.

Lázi & Angler of HAC



MÁGIKUS LAPOK

Egy időre meg kell válnod a szórakoztató és számítástechnikai hírforrástól, kedves olvasó. Ámde ez a nyári szünet elősegíti, hogy szeptemberben kiéhezve vesd magad a megjelenő GURU-ra! Emlékeztetlek, hogy csak mi fogunk egy kicsit pihenni, a te kezed addig is csépelheti a szövegszerkesztőt. És szeptembertől a GURU tagjai válaszáradatot adnak a felgyülemlett levelekre! Kérlek gondolj a szerkesztőség bélyeggyűjtő tagjaira, és a Riviérán, Szocsiban, esetleg a világ távolibb részein üdülve add fel leveled.

Most pedig térjünk át komolyabb témára. Számos levél kért információt szörnyekről és világokról. Egy-két olvasó azt írta, hogy szerintük nincsenek világleírások, és hogy a Mágikus Lapoknak ilyeneket kéne leközölnie. Szerintem vannak világleírások, és nem tudom ti mit értetek VILÁGLEÍRÁS alatt, de olyat 15 évfolyam Mágikus Lapjaiból lehetne egybekötettni. Úgyértem egy világét! Ha viszont AD&D világok bemutató jellegű leírására gondoltok, olyat találhattok pl.: a Bíborholdban, sok más érdekességgel együtt. A Mágikus Lapoknak más témákkal kell foglalkoznia, olyanokkal amelyekkel hasznosan tudom felhasználni a szűk terjedelmet is.

HA JÁTÉKOS VAGY, JAVASLOM FONTOLD MEG A KÖVETKEZŐKET: Én nem tartom helyesnek, hogy ilyen könynyen hozzáférhető helyen legyen a szörnyek leírása. Ez a dolog csakis a DM-re tartozhat, személyesen. Meggondolatlanok azok a játékosok, akik elolvassák a szörnyek DM-re tartozó adatait, sok rejtelmet és nehézséget elvesz a játékból. Ha AD&D-t mesélnél, talán nem tartanád személyes ügyednek, hogy te adjál információt a játékosaidnak? Nem kellene egyszerűen az útjukba dobnod, nekik kelljen megszerezniük. Nagyobb elégtétel ha megszenvedtek érte és hasznosan használták fel, mintha "csak véletlenül" megáldott számszeríjlövedéket lőnek a Raksasha-ra stb.

Úgy gondolom létezik megoldás a "honnét tudod, hogy a monster..." problémára. Már a legelső Mágikus Lapokban is szóba került. A 92/1-esben a cikk végén említettem a memória lapokat. Valahányszor a karaktereddel gyanús dolog történik, valakinek a nevét hallja, valahányszor olyan történik vele ami felkelti az érdeklődését, ezeket írjad fel egy papírra. A legjobb ilyesmire egy notesz, aztán mégegy notesz, aztán még egy, ahogy múlik az idő. Ahogy egy játékalkalom véget ért, egy kis kikapcsolódás után olvasgasd át a feljegyzéseidet, tudod hány összefüggés van amire így rájöhetsz? Nem számítva a "dobd meg az intelligenciádat ha nem emlékszel a nevére" megszünését. Ha nem jó az emlékezete, a karakterednek is vezetnie kell a feljegyzéseit a fantáziavilágban, hogy használhasd a jegyzeteidet.

És milyen jó ha az ellenség is átolvassa azt! Te is átolvashatod más karakterét amikor sebesült, és jó képet kapsz róla. A DM-nek is hasznos a karaktermemóriát átolvasnia. Aztán jönnek a hamis jegyzetek a kukkolók megszívatására stb. Ne felejtsd el a különböző csatákról és szörnyekről a jegyzetek készítését. Sokkal izgalmasabb a hosszú kalandozás alatt saját leírást készíteni a szörnyek képességeiről, mint elolvasni a tulajdonságaikat a DM cuccaiban.

HA MAGAD NEM MESÉLSZ RENDSZERESEN, AKKOR INKÁBB ANNAK A DM-NEK MUTASD MEG A KÖVETKEZŐ JAVASLATAIMAT, AKINÉL RENDSZERESEN JÁTSZOL:
Ha a játékosok csalnak és észre veszed, ne adj XP-t a kicsalt győzelemért. Az ilyen játékosok ellen az a teendő, hogy:

· ne nevezd meg a támadó/támadott szörnyet, a leírás alapján higgyék a játékosok aminek akarják.

· szépen és gondosan dolgozd át minden szörny adatait, próbálják csak a játékosok azt felhasználni amit sunyiban elolvastak! Fontos, hogy ha mesélsz, ne dolgozd át többször a szörnyek tulajdonságait, hiszen X szörny attól X hogy...

Ha fénymásolós vagy DTP-s környezetben vagy, készíthetsz olyan üres adatla(-pot a (Compendium saját szörnyeid felírásához adott lapjai mintájára), amin a szörnyek képe is szerepel. Ha a játékosok többször találkoznak egy fajta szörnnyel, kapjanak egy ilyen lapot a képével, amin összegezhetik a megfigyeléseiket. Ez persze nem mindig megoldható, pl.: alakváltó szörny esetében.



Most pedig legyen a szó a fegyvereké. A PHB közel 70 féle fegyver adatait sorolja fel, ezek között vannak távolsági és (túlnyomórészben) közelharcra valóak. Ez a 70 hangozhat soknak is meg kevésnek is, de tény, hogy különböző történelmi korszakok és helyek elterjedtebb fegyvereit választottam ki. Ebből adódik a következő tény, miszerint a táblázat nem teljes, és nem is egészében használandó. Bár a készítői csak olyan nyilvánvaló feltételt szabnak, hogy egy sötét középkorra hasonlító világban nem létezik a korai elöltöltős puska, az önérzetes DM-nek pontosítani kell a saját feltételeit.

A PHB után kiadott osztálykönyvekben és az Arms and Equipment Guide-ban található egy kevés bővítés a fegyvertáblázathoz, de egy *adott világ létező fegyvereinek kiválasztására* és azok *területenkénti elosztására* (a gyakoriságukra) nincs hasznos javaslat. Nézzük például a Dark Sun világát, itt könnyű eldönteni egy fegyver létét vagy nemlétét. A Rapier (vívótőr) nyilvánvalóan nem létezik e világ fegyverei között. A fegyverek fából, csontból, bőrből, és kövekből készülnek. A rendkívül ritka és értékes fémből e hagyományos fegyverek sokkal gyilkosabb és tovább használható másolatait készítik. Nem kísérleteznek olyan kimondottan a fém előnyeit kihasználó fegyver készítésével, amihez hasonlót nem is ismernek. Ezenkívül a kultúra is távol áll attól a felvilágosodó európaitól, aminek változásai olyan könnyű és elegáns fegyver létrejöttéhez vezettek mint a vívótőr. Athas nem királyi udvarok hölgyeivel évődő víg párbajhősök otthona.

Ez eddig nyilvánvaló, és most a területenkénti elosztásról. Ennek nem kell zártnak lennie, hiszen a különböző területek között lehetnek kapcsolatok. Inkább azt kell kifejeznie, hogy a helyi körülmények kö-

ött, az adott kultúrában mi elterjedt. A agyománytisztelet, rang, és vallás miatt yakori fegyvereket kell területenként felorolni. Az idegen fegyverek a fő elterjeési hely távolságától és hozzáférhetőségüktől függően szerepelhetnek egy helyi stán. Az ilyen részletekre fordított figyeem sokféleképp hasznos. Idegen tájakon a sajátjuktól eltérő fegyvereket és harcnodort találhatnak a kalandozók. Ezzel is öbb színt vihet a mesélő a játékba. Amelett a világ ismeretében így könnyű eldöneni, hogy **X** helyen mennyi esély van **Y** egyverhez értő kiképzőt találni stb, stb.



Én Greyhawk világával foglalkozom, és az itt létező fegyvereket úgy szabtam meg, hogy az igazi fantasy regények (értsd: Sword and Sorcery) voltak a mérvadóak. Nem használom a késő középkori, és azt követő találmányokat, a Maingauche (hárítótőr-féle) és a törékeny vívótőr nem egészséges csatabárd vagy buzogány ellen. A területenkénti elosztással könnyű dolgom van, mert az irányokat kivéve Greyhawk hasonlít földünkre. Például Zeif szultanátusában a hosszúkard helyett a handzsár az elterjedt kézifegyver, a Hóbarbárok pedig nyilván nem finom mechanikájú nyílpisztolyt használnak, hanem masszív csatabárdot.

Stílusban korlátoztam ugyan a fegyvereket, de megpróbálom növelni is a számukat történelmi munkák vagy más szerepjátékok alapján. Ilyen megfontolásokat javaslok neked is. Ha új fegyvert készítesz, vagy átveszel más játékrendszerből, javaslom hogy a PHB fegyvertáblázatát használd a fegyverstatisztika elkészítéséhez. Az Arms and Equipment Guide-ban és a The Complete Fighter's Handbook-ban található új fegyverek adatai nem használhatóak hiteles viszonyítási alapnak (szerintem). Egy-két új fegyvert vagy páncélt leközölhetek az apróságok között, esetleg azt is, amit te küldsz. Ha nem saját magad találtad ki, lehetőleg régi, kevésbé ismert kiadványból származót küldjél be, a kiadvány címével együtt.

EZ HASZNOS LEHET, HA HARCOS TÍPUSÚAKKAL JÁTSZOL:

Egy igazi lovagi fegyver leírása következik, ami eddig hiányzott az AD&D kiadványokból. Vagy csak én nem láttam sehol? A FLAMBERGE-ről van szó. Bizonyára láttad már valamelyik középkori kosztümös filmben, vagy múzeumi vitrinben ezt a különös, hullámosan kígyózó pengéjű kardot. Az európai lovagkor hatalmas méretű kardjainak egyike, a pengéjének hossza 4 vagy akár 6 lábnyi is lehet, szélessége pedig a pengetőnél 3, a hegy közelében 1 inch. A penge kétélű, súlya és mérete (Large) miatt két kéz szükséges a forgatásához. A jobb kezelhetőség érdekében 1-től 1.5 láb hosszú a markolat, így kényelmes távolság van a tartó kezek közt. A súlya a valóságban jelentősen nagyobb, de az AD&D fegyverekhez idomítva 15 lbs. Gyakorlott kezekben nem szükséges túl élesnek lennie, már a lendületével, és élének hullámaival is nagyszerűen átdarálja a páncélt. Az AD&D-beli sebzése S-M:1d8+1 / L:2d8, a sebesség faktora 12, mert hullámos pengéje könnyen beakad és olyankor kicsit rángatni kell, ára 50 arany. Ha az általam megadott fegyverstatisztika nem tetszik, (DM dönt) használhatod a hagyományos kétkezes kardhoz megadottakat, de annál erősebbet nem javaslok kitalálni. Tudom szomorú, hogy a kacifántos szálfegyvereket, és egyéb érdekességeket ezután is figyelmen kívül hagyja a legtöbb játékos. De amíg egy kampány vagy mese olyan, hogy a fegyverek sebzése a legfontosabb, addig a játékosoknak igazuk is van.

APRÓSÁGOK: az AD&D termékekben használt mértékegységek:

1" (inch)	=	2,54 cm
1' (foot)	=	30,48 cm
1y (yard)	=	3'
1lb (font)	=	kb. 0,45 kg

És most 2 levélre válaszolok. H. István a különböző mágiahasználókról és kasztjaikról érdeklődött. Kérdezte, hogy vannak e kristálymágusok, akik visszaverik a rájuk célzott varázslatokat. A válasz sokkal egyszerűbb mint gondolnád. Min alapulhatnak a máguskasztok? A mágia használói magasabb szinten igen nagy hatalmúak, de általában aki magasra jutott annak azért sikerült, mert hatalmának kihasználása helyett, a tudás továbbgyűjtésével töltötte idejét. Az ilyen, pusztán a tudásra vágyó nagyhatalmúak vagy magányosan, nyugodt helyeken töltik kutatással az idejüket, vagy többen összeállnak és egymást segítik a kutatásaikban és a tudás terjesztésében. Ha így egyesítik tudásukat, azzal is egyfajta kasztrendszer jöhet létre, de lehet az egyesülés mögött további cél is. Egy MágusKaszt képviselhet: politikai befolyást, földrajzi helyet, azonos érdeklődésűeket, azonos, ún. specializációjú varázslókat, egyfajta (új) varázslóosztály tagjait, egy ún. varázsló Kit tagjait, azonos jellemű varázslókat, nagyon ritka varázslatokkal rendelkező varázslókat.

Tehát az AD&D-ban a kristálymágusok kasztja lehet egy saját mágiatükröző varázslatait féltékenyen őrző hagyományos osztályú mágus csoport, vagy a védekezőmágiákra specializálódott varázslók csoportja visszaverő varázslatokkal (Abjurer-ek), vagy egy újfajta AD&D varázslóosztály tagjai, akik szintjüktől és esetleg alaptulajdonságuktól függő mértékben tükrözik a varázslatokat. Mint látod, az AD&D-ban nem kell **feltétlenül** újfajta varázslatrendszert és varázsló osztályokat kitalálni egy elképzelés megvalósításához.

Miután rengeteg a lehetőség, minden DM maga választhat. Néhány DM egyáltalán nem használja a hagyományos karakterosztályokat, sokféle új ötlettel és osztállyal téve egyedivé meséit. Esetleg közölhetek ilyen példákat (egy már volt), de úgyis a leendő DM-eddel kell egyeztetned a dolgokat. A Star Wars szerepjátékról a Bíborhold 1. évf. 3. számában olvashatsz ismertetőt. A TERRA 2531-ről pedig nyilván már megtaláltad a cikket az előző számban.

A H. Istvánnak írtak részben válaszok Kruppa Tamás kérésére is, aki tolvaj és bárd KIT-ek után érdeklődik. Ha netán erőltetés nélkül eszembe jut olyan KIT, amit még nem láttam sehol leközölve, akkor szívesen ismertetem. De a hivatalos tolvaj és bárd KIT-ek olyan széleskörűek, hogy nehéz a feltaláló dolga. Javaslom, ha ennyire érdekel, és az angolt is szeretnéd fejleszteni, vedd meg a The Complete Thief/Bard Handbook-okat. Mivel miskolci vagy, problémát okozhat a beszerzés, de ha akarod megérdeklődöm hogy postán keresztül hol rendelheted meg ezeket. A válaszért küldjél felbélyegzett válaszborítékot is!

Minden érintettnek köszönöm az általa nyújtott erkölcsi elismerést, kívánom nekik, hogy mindig legyen kéznél hidegvizes zsebkendőjük - ha a guta kerülgeti őket. És ne felejtsétek el, most is lesz parádi tábor! *Hoild*

Hirdess!

Hirdetési tarifánk: 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetési nyugtát (rózsaszín postautalványon) a szerkesztőségbe küldjétek.
1399 Budapest, Pf. 701/ 765

Amiga felhasználói kézikönyv magyarul!

Júniusban megjelent a várva-várt magyar nyelvű kézikönyv az új Amiga tulajdonosoknak, valamint mindenkinek, aki szeretné jobban megismerni a gépét. A könyv 214 oldalon ismerteti az 1.3-as DOS és Workbench utasításait valamint a 2.0-ás rendszerben történt változtatásokat. A könyv ára a Kiadónál 392 Ft.
Kapható még: AMOS kézikönyv magyarul! Ára: 330 Ft

Érdeklődni lehet:
Arany Sándor Tiszaföldvár Őszőlő, Fő u. 64.
Tel.: Tiszaföldvár 307

Eladó 2.5"-es CONNER 42 MB-os AT-buszos winchester, A600 ill. A1200-as illesztő kábellel együtt.
Érdeklődni lehet:
László József, 147-1560/263 mell. (munkaidőben)

Eladó Amiga 2000 + Fusion Forty 25 MHz 68040 turbokártya + 8 MB RAM + Nexus SCSI kontroller + 52 MB Quantum winchester . Irányár: 315.000,- Ft.
Érdeklődni lehet munkaidőben: 157-4633/11 mellék

Amiga 500, 1 MB RAM-mal, átkapcsolható 1.3/2.05 Kickstart, modulátor eladó. 3½" külső drive külön/együtt eladó.
Tel.: 271-7890 (egész nap)

GVP HD+8: 52 MB-os Quantum winchesterrel, 2 MB FAST RAM bővítéssel A500, ill. 500+-hoz eladó.
Nagy Zoltán 7628 Pécs, Bródy S. u. 33. Tel. (otthon): (72)-328-248, munkahely: (72)-415-611/17-28 mell. (8-14h).

Amiga 500+ 2 MB RAM-mal és 20 lemez programmal eladó.
Tel.: 155-9005

AMIGA 500, 2.0 MB memóriabővítő és 40 MB winchester eladó. (Külön-külön is.)
Érd.: (56)-422-604 Bálint József Szolnok, Városmajor út 58. III/12.

Felszámolás miatt eladó 250 db 5.25" db lemez 19 Ft/db ezenkívül 350 db 5,25 db disk Amiga programokkal 25 Ft/db. 3,5" drive: 6.800 Ft. 3,5" diskek (300 db) Amiga programokkal 55 Ft/db.
Barabás Zsolt, 2230 Gyömrő, Deák F. u. 12.

AMIGA! Hangdigi, képdigi, Kickstart ROM-ok, trackdisplay, multileds, bootselector, memóriabővítések, SCART kábel, Amiga IC-k...!
DxO Inc.
1021 Budapest, Kuruc u. 8.
Tel.: 176-1352

Amiga 500, 1 MB bővítő, TV-modul, 100 lemez, joy, könyvek 34.000 Ft-ért eladó + 200 lemez nagyon olcsón. 1134 Budapest, Kassák L. u. 76. 9/83

Amiga 500 V1.3 RGB stereo monitorral, 3,5"-es lemezegységgel, 1 MB RAM-mal, lemezekkel eladó.
Tel.: de. 166-9516.
Irányár: 50.000 Ft.

IBM AT-hoz Sound Blaster Pro 2 hangkártya olcsón eladó. Ezenkívül IBM PC programcsere.
Kóra Zsolt - 5700 Gyula, Kiss János u. 5/A. Tel.: (66)-361-628

Amiga 500 1 Mbyte RAM + RF modulátor eladó. Irányár: 33.000 Ft. Érdeklődni telefonon: (06-86)-347-765.

Játékleírásokat nem kell többé keresgélned. Nyolc újságban megjelent leírások naprakész listája 220 Ft-ért (+pk) megrendelhető:
Nagy Attila, 6701 Szeged, Pf. 1286

Eladó Amiga 500, minden tartozék és dokumentáció is. Pénzért vagy értékpapírért. Érdeklődni általában bármikor. Cím: Lavrincsik András 1043 Budapest, Bocskai út. 21.

Eladó Amiga 500 (1 MB RAM) + PHILIPS CM8833 stereo monitor (SCART, TTL, RGB) + 80 db lemez + 1 db PRO-JOYSTICK + könyvek. Együtt: 65.000 Ft.
Érd.: 6600 Szentes, Bálint u. 2/a.
Tel.: (63)-311-230

Eladó original At/286-25 MHz alaplap, max. 4 MB RAM: 12.000 Ft, 1 MB SIMM modul: 6.000 Ft, 1,44 MB FDD SAMSUNG (3,5"): 7.000 Ft, AdLib hangkártya + software: 5.500 Ft, Sound Blaster 2.0 hangkártya + software: 13.000 Ft, mono VGA monitor 6.000 Ft.
Cím: Daneluzki Zsolt, 4400 Nyíregyháza, Rajk László u. 38.

Sűrgősen eladó AT-286, VGA mon. 40 HDD, 1.2 FDD, 101 g. bill.: 55.000 Ft.
Szűcs Zoltán 4812 Nagyvarsány, Rákóczi út 17. Tel.: 31

3½-es ROCTEC lemezegység eladó Amigához. Ára: 6.000 Ft.
Tel.: 140-6566 Lénárt Barnabás

Amiga 1200 + külső drive + 1084S monitor + 40 MByte HD (külön) sürgősen eladó!
Érd.: Mormer Miklós
Tel.: (76)-322-028 nappal

Amiga 500-as tartozékokkal eladó.
Telefonszám: (94)-310-685

A3000-es, 68040-es Progressiv kártyával, 6 MB RAM-mal, 210 MB winchesterrel sürgősen eladó.
Tel.: 276-4983

Zenészek, figyelem! Komplett Atari-rendszer eladó! 2 MByte-os STE szines és monochrome monitorral, winchesterrel, 400 lemezzel, eredeti programokkal, magyar és német szakkönyvekkel MOST CSAK 100 EZERÉRT.
Telefon: 115-1826
Ezt ne hagyd ki!

Eladó Amiga 500 + Commodore 1084S monitor. Irányár: 42.500 Ft Béres Zoltán 1205 Budapest, Szigligeti u. 15. Tel.:12-75-486

A500 tartozékokkal bagóért eladó.
Tel.: (56)-377-190, Czikara Tamás

A500, A500+-hoz SCSI winchester vezérlő 52 Mbyte Quantum wincsivel 30.000 Ft-ért, MKIII 6.900 Ft-ért, Stereo hangdigi 5.400 Ft-ért eladó.
Balla László
Nyíregyháza, Vasvári P. 31. III/10.

VÁR-PARTY
ORSZÁGOS SZÁMÍTÓGÉPES TALÁLKOZÓ ÉS VÁSÁR
VÁRPALOTA

1993. augusztus 28.

- számítógépes játékok és vetélkedők
- előadások
- demoverseny (nevezés a helyszínen)
- belépő: 100 Ft, asztal 50 Ft/óra

Helye:
VÁRPALOTAI MŰVELŐDÉSI KÖZPONT
Várpalota, Honvéd u. 1.

Az AA ChipSet programozása 2.

Az előző részben ismertettem az AA Chipkészlet új üzemmódjait, illetve az új palettaregiszterek kezelését.

Most pedig nézzük, hogyan azonosíthatjuk, milyen Chip-készletet tartalmaz a gép.

Mivel ma már sokféle AMIGA grafikus Chipkészlet létezik, nem árt ha software-ből meg tudjuk állapítani, hogy az adott gépben melyik van (ez el is várható egy intelligens programtól, hogy ne a felhasználónak kelljen beírni, mint például a VGA kártyáknál).

A korrekt vizsgálathoz az Agnus és a Denise chip típusát kell azonosítanunk.

Az alkalmazható grafikus üzemmódokat természetesen a régebbi chip típusa határozza meg (ritkán, de előfordul, hogy a két chip nem egyforma "fejlettségű", például egyes Amiga 500-asokban 8372A Agnus van normál Denise-sel).

Az Agnus típusát a $DFF004-es, a Denise típusát pedig a $DFF07C címen lévő regiszterből tudhatjuk meg.

AgnusID (VPOSR: $DFF004)

Mivel ez egyben az elektronsugár-pozíció regiszter is, az Agnus típusát a következőképpen olvashatjuk ki:

```
MOVE.W    $DFF004,D0
AND.W     #$7F00,D0
LSR.W     #8,D0
BCLR      #4,D0 ;NTSC bit teszt és törlés
```

Ezután a D0 tartalma a következőket jelenti:

$0000 - Normál Agnus (8371)
$0020 - ECS Agnus (8372A,8372B vagy 8375)
$0023 - AA Agnus (8374 Lisa)

DENISEID ($DFF07C)

$xx00, vagy $xxFF - Normál Denise
$xxFC - ECS Denise
$xxF8 - AA Denise

Az alábbi kis program leteszteli a chip-készletet, és beállít néhány jelzőt, hogy mely üzemmódok engedélyezettek:

(1.lista)

És végezetül egy kis programocska, amely "felvillantja" az AA ChipSet sok árnyalatát.

A program a kép tetejéről indulva rasztersoronként új háttérszínt állít be a Copper-rel (nagy kunszt...) és 256 soron keresztül egy színátmenetet jelenít meg.

A ShadeDn rutin a megadott kezdőszínt sötétíti le, és legenerálja az átmenet Copperlistáját. Az egér mozgatásával változtathatjuk a kezdőszínt.

(2.lista)

Nagy Gábor /ERIDANI/

```
;------------------------------
;     Test ChipSet
;------------------------------

TChipS:     SF      ECS          ;Töröljük a flag-eket
       SF      AA
       SF      NTSC
       MOVE.W  $DFF07C,D0   ;Denise tipusa (először ezt kell..
       AND.W   #$FF,D0      ;..kiolvasni)
       MOVE.W  D0,Denise
       MOVE.W  $DFF004,D0   ;Agnus típusa
       AND.W   #$7F00,D0    ;Szükséges bitek kimaszkolása
       LSR.W   #8,D0        ;Alsó byte-ra tolása
       MOVE.W  D0,Agnus
       BCLR    #4,D0  ;NTSC ? (4. bit)
       BEQ.S   PAL
       ST      NTSC

PAL:   MOVEQ   #0,D2  ;D2:Agnus type
       CMP.W   #0,D0  ;0:Normal, 1:ECS, 2:AA
       BEQ.S   OkAgn
       MOVEQ   #1,D2
       CMP.W   #$20,D0
       BEQ.S   OkAgn
       MOVEQ   #2,D2
       CMP.W   #$23,D0
       BEQ.S   OkAgn
       NOP            ;Fenntartva az újabb Agnus-nak

OkAgn:MOVEQ   #0,D3  ;D3:Denise type
       MOVE.W  Denise(PC),D0;0:Normal, 1:ECS, 2:AA
       BEQ.S   OkDens
       CMP.B   #$FF,D0
       BEQ.S   OkDens
       MOVEQ   #1,D3
       CMP.B   #$FC,D0
       BEQ.S   OkDens
       MOVEQ   #2,D3
       CMP.B   #$F8,D0
       BEQ.S   OkDens
       NOP            ;Fenntartva az újabb Denise-nek

OkDens:CMP.W  D2,D3 ;Test the older chip
       BLE.S   OCSet
       MOVE.W  D2,D3

OCSet:CMP.W   #1,D3 ;>= ECS ?
       BLT.S   OkCSet
       ST      ECS
       CMP.W   #2,D3 ;>= AA ?
       BLT.S   OkCSet
       ST      AA

OkCSet:RTS

Agnus:  DC.W    0
Denise: DC.W    0

ECS:    DC.B    0      ;ECS üzemmódok engedélyezve
AA:     DC.B    0      ;AA üzemmódok engedélyezve
NTSC:   DC.B    0      ;NTSC Agnus
```

```
;*******************************************************
;*                                                     *
;*          AGA Shades by ERIDANI   1993               *
;*                                                     *
;* A program szabadon felhasználható, terjeszthető, nem *
;*üzleti célra, amíg az eredeti fejlécet is tartalmazza *
;*                                                     *
;*******************************************************
        SECTION AA-1,CODE

Go:     MOVE.L      #$0000FFFF,D6;Copperlista generálás
        MOVE.W      #255,D4
        LEA         CPal,A2
        BSR         ShadeDn

        MOVE.L      #Copper,$DFF080;Copperlista indítás
        CLR.W       $DFF088
WM:     MOVE.L      $DFF004,D1;Várunk a 300. rasztersorig
        LSR.L       #8,D1
        AND.W       #$1FF,D1
        CMP.W       #300,D1
        BLE.S       WM

        BSR         ReMouse;Egérpozíció beolvasása
        MOVE.B      MXPos+1(PC),D6;Kezdőszín kiszámítása
        LSL.L       #8,D6
        MOVE.B      MYPos+1(PC),D6
        LSL.L       #8,D6
        MOVE.B      MXPos+1(PC),D6

        MOVE.W      #255,D4;Új Copperlista generálás
        LEA         CPal,A2
        BSR         ShadeDn

        BTST        #6,$BFE001;Bal e.gomb lenyomásra ki
        BNE.S       WM
        MOVE.L      4.W,A6;Eredeti Copperlista indítása
        LEA         GfxName(PC),A1
        JSR         -408(A6)
        MOVE.L      D0,A0
        MOVE.L      38(A0),$DFF080
        CLR.W       $DFF088
        RTS

ReMouse:MOVE.W      $DFF00A,D0;Egérpozíció beolvasása
        MOVE.W      D0,D1
        LSR.W       #8,D1
        AND.W       #$FF,D0
        LEA         OldX(PC),A0
        MOVEM.W     (A0),D2-D3

        CMP.W       D0,D2
        BNE.S       DoRM
        CMP.W       D1,D3
        BEQ         NoRM

DoRM:   MOVEM.W     D0-D1,(A0)
        SUB.B       D2,D0
        SUB.B       D3,D1

        EXT.W       D0
        EXT.W       D1
        LEA         MXPos(PC),A0
        MOVEM.      W    (A0),D2-D3
        ADD.W       D0,D2
        ADD.W       D1,D3
        CMP.W       MXMin(PC),D2
        BGE.S       XNLo
        MOVE.W      MXMin(PC),D2
XNLo:   CMP.W       MXMax(PC),D2
        BLE.S       XNHi
        MOVE.W      MXMax(PC),D2
XNHi:   CMP.W       MYMin(PC),D3
        BGE.S       YNLo
        MOVE.W      MYMin(PC),D3
YNLo:   CMP.W       MYMax(PC),D3
        BLE.S       YNHi
        MOVE.W      MYMax(PC),D3
YNHi:   MOVEM.W     D2-D3,(A0)
NoRM:   RTS

MXMin:          DC.W  0
MXMax:          DC.W  255
MYMin:          DC.W  0
MYMax:          DC.W  255
OldX:           DC.W  0
OldY:           DC.W  0
MXPos:          DC.W  0
MYPos:          DC.W  0

GfxName:DC.B            "graphics.library",0
        EVEN

ShadeDn:SF              CCarry;Copper Carry törlése ( a 256.
        MOVE.L          D6,AcCol;rasztersor alá is megyünk )
        MOVEQ           #$1A,D6
        LEA             AcCol(PC),A0

StNxL:CMP.W             #$100,D6
        BLT.S           NoCry
        TST.B           CCarry
        BNE.S           NoCry
        MOVE.L          #$FFDFFFFE,(A2)+
        ST              CCarry
NoCry:MOVE.B            D6,(A2)+
        MOVE.B          #$01,(A2)+
        MOVE.W          #$FFFE,(A2)+

StNxC:MOVE.L            #$1060C40,(A2)+;Színreg. felső nibble-k
        MOVE.W          #$180,(A2)+;Color00

        MOVE.B          1(A0),D1
        MOVE.B          2(A0),D2
        MOVE.B          3(A0),D3

        AND.W           #$F0,D1
        LSL.W           #4,D1
        AND.W           #$F0,D2
        AND.W           #$F0,D3
        LSR.W           #4,D3
        OR.W            D1,D3
        OR.W            D2,D3
        MOVE.W          D3,(A2)+
        MOVE.L          #$1060E40,(A2)+;Alsó nibble-k
        MOVE.W          #$180,(A2)+;Color00
        MOVE.B          1(A0),D1
        MOVE.B          2(A0),D2
        MOVE.B          3(A0),D3
        AND.W           #$0F,D1
        LSL.W           #8,D1
        AND.W           #$0F,D2
        LSL.W           #4,D2
        AND.W           #$0F,D3
        OR.W            D1,D3
        OR.W            D2,D3
        MOVE.W          D3,(A2)+
        MOVE.B          1(A0),D0
        BEQ.S           ChG1
        SUBQ.B          #1,1(A0)
ChG1:   TST.B           2(A0)
        BEQ.S           ChB1
        SUBQ.B          #1,2(A0)
ChB1:   TST.B           3(A0)
        BEQ.S           NCh1
        SUBQ.B          #1,3(A0)
NCh1:   ADDQ.W          #1,D6
        DBF             D4,StNxL
        MOVE.L          #$FFFFFFFE,(A2)+;Copper "END" utasítás
        RTS

AcCol:          DC.L  0
Ac1:            DC.L  0
CCarry:         DC.B  0,0   ;Copper Carry

SECTION         AA-2,DATA_C ;Chip RAM programszekció

Copper:         DC.L  $1A01FFFE,$1FC0003,$1000200
CPal:           BLK.L 1024,0
```

A1200 & A4000

1113 Bp., Laufenauer u.10. T: 165-8786
T+F: 166-1734
7634 Pécs, Cseralja u. 17. T+F: (72)26974



386SX-33 MHz számítógép: 53.800,-Ft
1 MB RAM, 40 MB HDD, 14" Mono SVGA mon., 256 KB VGA kártya

386DX-40 MHz, C 128 KB számítógép: 92.800,-Ft
4 MB RAM, 120 MB HDD, 14" Color SVGA mon., 512 KB VGA kártya, UPGRADE CPU-> 486-66-ig., + 1 db VESA L-BUSZ csatlakozó.

486DLC-40 MHz, C 256 KB számítógép: 113.800,-Ft
4 MB RAM, 120 MB HDD, 14" Color SVGA mon., 512 KB VGA kártya

486DX-33 MHz, C 256 KB számítógép: 133.800,-Ft
4 MB RAM, 200 MB HDD, 14" Color SVGA mon., 1 MB VGA kártya

486DX-50 MHz, C 256 KB számítógép: 153.800,-Ft
4 MB RAM, 200 MB HDD, 14" Color SVGA mon., 1 MB VGA kártya

486DX2-66 MHz, C 256 KB számítógép: 163.800,-Ft
4 MB RAM, 200 MB HDD, 14" Color SVGA mon., 1 MB VGA kártya

A konfigurációk 1.2 MB FDD-t, BABY DIGIT házat, billentyűzetet és 2S/P/G kártyát is tartalmaznak.

HP nyomtatók széles vélasztéka:

HP Laser Jet 4L nyomtató: 87.900,-Ft Új

HP Laser Jet 4 nyomtató: 184.000,-Ft

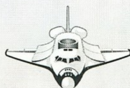
Az árak áfa nélkül értendők, készpénz fizetés mellett, 12 hónap garanciával.

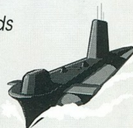
MICRO PROSE™

szimulációs játékszoftverek



A vasútépítő (4.500 Ft)
Civilizáció (4.500 Ft)
A felszabadító (4.500 Ft)
F-19 lopakodó (4.500 Ft)
Titkos ügynök (4.500 Ft)
Helikopterszakasz (4.500 Ft)
A tengeralattjáró (4.500 Ft)
Rex Nebular (4.950 Ft)
Golf (4.950 Ft)
Darklands (4.950 Ft)





A.T.A.C. (4.950 Ft)

A fenti árak az ÁFÁ-t is tartalmazzák!

A MicroProse szimulációs játékprogramok kizárólagos magyarországi forgalmazója:

Budapest XIII. Jászai M. tér 5.
Tel: 111-5468, 131-6536

Digitrade
KERESKEDELMI ÉS KÉPVISELETI Kft.

CompArt KFT

Címünk megváltozott:

Budapest, István út 10

Üzlet: Budapest, Újpesti Centrum Áruház, (A kék metró újpesti végállomásánál) II. em.

Tel.: 169-5155/35
Fax: 189-3623



Részlet fizetéses hitelakció:

IBM PC-re, Amigára, Commodore-ra, évi 22% kamattal

Fantasztikus árak! Kérjük telefonáljon!

50.000 Ft után

12 hónapra 5.100 Ft/hó törlesztés
18 hónapra 3.600 Ft/hó törlesztés
24 hónapra 3.000 Ft/hó törlesztés

Érdeklődjön a feltételekről! Telefonáljon!

- Winchesterek 10.000 Ft-tól + ÁFA
- AT486 alaplapok 15.000 Ft-tól + ÁFA
- Használt Amiga 600 eladó! (Bemutató gép volt)

Áraink az ÁFÁ-t tartalmazzák! Vásárlás előtt kérjük, telefonon egyeztessen velünk!
Üzletünkben számítógép és videoszervíz is működik, elromlott gépét garanciával megjavítjuk.
Figyelem! Új üzletünk nyílik a XI. Bocskai u. 26-ban!



Commodore

Novotrade 2C



Ez az üzlet sok mindenkinek ismerős, és bizton állíthatjuk, hogy .....

Ízelítő árukínálatunkból:

C64
Datasette
1541/II Floppy Drive
C1531 C64 Mouse
Amiga 500
RF Modulator
Monitorok
Játékgépek

- Gépeinkhez országos Commodore szakszervizhálózatot biztosítunk

- Budapest legnagyobb szakkönyv választékával állunk vásárlóink rendelkezésére

- Folyamatosan bővülő játékprogram választékunk mellett lemezek, kábelek, diskbox-ok is kaphatók üzletünkben

- Szeretettel várjuk a régi és leendő viszonteladóinkat.
- Egész évben folyamatos ellátást biztosítunk a Commodore termékekből.
- Rendszeresen nálunk vásárló viszonteladóink részére folyamatosan növekvő árkedvezményeket biztosítunk.

Budapest XIII. Balzac u. 35. Tel.: 1-402-954 Fax.: 1-315-933

Merre tovább AMIGA?

1992, 1993 fordulója az igazi változtatások kora az Amiga történetében. 1992 őszén megjelent az Amiga 4000/040 az AA Chip-set (Advanced Architecture) első hordozója és néhány hónappal később, novemberben a Commodore bemutatta az A1200-ast, az új házi számítógépet. 1993 tavaszán az Amiga 2000-est felváltó új, középkategóriás gép, az A4000/030 került a boltokba.



Merre tovább?

Mindezek gyökeresen megváltoztatták az Amiga gépcsaládot, de elég-e ez újabb hét évre? Nem, és ezt a Commodore is tudja, és szakítva a hagyományokkal tesz is valamit az Amigák jövője és a közel ötmillió Amiga felhasználó érdekében.

Anyagi helyzet

Szomorú hír, hogy a Commodore március 31-ével záródó 9 hónapban 273 millió dolláros veszteséget könyvelhetett el (8.27 dollár/részvény). Ez az előző évben 49.5 millió dolláros nyereség volt. Ezt az eladások 40 %-os csökkenése magyarázza, amelyet a gazdasági ingadozások okoznak a Commodore nagy felvevőpiacain - különösen Németországban. A másik ok az Amiga gépek jelentős árcsökkentése.



Lewis Eggebrecht

Szervezeti változtatások

A Commodore 1992 vége, 1993 elején világméretű tisztogató akciót hajtott végre. Az összes vezetőt lecserélték (többek között az amerikai, német, angol képviseleten), csökkentették a hivatalnokok számát. A legfrisebb - meg nem erősített - hírek közé tartozik, hogy a West Chester-i Amiga fejlesztők közül is sok embert elbocsátottak. Az Amiga jövőjét valószínűleg a leginkább befolyásoló tényezőt Lewis Eggebrecht-nek hívják. Több mint húsz éve dolgozik a számítógép szakmában, többek között a '80-as évek elején az IBM-nél dolgozott, ahol az első IBM PC-t tervező csoport tagja volt, valamint részt vett az Intel-nél a Pentium tervezésében is tanácsadóként. Ma a Commmodore fejlesztési igazgatóhelyettese, ő a felelős az új, 3. generációs Amigák tervezéséért.

Új politika

Az új vezetés új stílust is jelent. A Commodore-tól eddig merőben idegen dolgok történnek mostanában. A cég nyitott a nagyközönség felé, még a fejlesztés közben, jóval a megjelenés előtt bemutatják az új termékeket. Lewis Eggebrecht szerint a Commodore többé "nem tétovázik". Követi a piaci változásokat és azonnal felhasználja más cégek fejlesztési eredményeit. Konkrét ígéret a Motorola 68060-as processzor kártya az Amiga 4000-eshez, amint a Motorola bejelenti, ill. szállítja a processzort.

A közeljövő

Már kapható a Commodore 1942-es multisync monitor, amely az AA Chip-set összes felbontását kiválóan kezeli, s ráadásul beépített sztereo hangszórói vannak. Szintén kapható már az A4091-es FAST SCSI II-es vezérlő, amely megoldja az Amiga 4000-esek SCSI problémáját.

Nyár végére, ősz elejére várhatók a következő Commodore termékek:

DSP

DSP (Digital Signal Processor) kártya az Amiga 4000 gépcsaládhoz. Ez az AT&T 3210-es lebegőpontos jelfeldolgozó áramkörére épül, amely 66 MHz-en jár. A DSP-nek a kártyán saját memóriája lesz, amely alapkiépítésben 2 MB, de tovább bővíthető. Ez a kártya lehetővé teszi sokcsatornás, 16 bites hang előállítását, a lebegőpontos számítások felgyorsítását (pl. 3D, ray-tracing, JPEG tömörítés).

AGA Display Enhancer

Ez egy rendkívül érdekes kártya, amely 24 bites framebuffer és hardver flicker-fixer is egyben a 4000-es sorozat gépei számára. Egy ZORRO III-es bővítőhelyet és a Video slot-ot foglalja el. A kártyán 1.5 MB vagy 3 MB VRAM lesz, a Pixel-Clock 135 MHz. Ez lehetővé teszi, hogy a kártya bármely Amiga felbontást 72 Hz-es képfrissítési frekvenciával jelenítsen meg, természetesen nem váltottsoros módban. A kártya képes megjeleníteni max. 1280×1024-es felbontású képeket is, mindezt az AA Chip-set szabadon programozhatóságának felhasználásával.

A4000T

A GURU már beszámolt a nyár végén megjelenő új Amigáról, a torony kivitelű 4000/040-ről. 5 ZORRO III-as bővítőhely, 2 Video slot, és 250 W-os tápegység és alaplapra integrált FAST SCSI II-es vezérlő a fő jellemzők.

Amiga OS 3.1

Hamarosan várható az új operációs rendszer megjelenése is. A főbb újdonságok a

CDROMFilesystem - teljes körű CD-ROM támogatás, új adattípusok (pl. Animáció), valamint hálózati támogatás - végre. A hálózat kezelést a Commodore TCP/IP szoftvercsomagja végzi, amelyet beépítenek az operációs rendszerbe. A DSP processzor támogatása.

CD-ROM

CD-ROM meghajtó minden Amiga modellhez Dupla sebességű (300 k/sec), többféle formátumot (ISO 9660, Macintosh HFS, Kodak Photo CD) is olvasó CD-ROM meghajtó.

A TITKOS GÉP

Hivatalos és nem hivatalos források is beszélnek egy CD alapú új Amigáról, amely a nyáron jelenik meg. Ez a rendelkezésre álló inforációk alapján bármi lehet, egy AGA alapú új CDTV-től kezdve, egy egyszerű CD-ROM olvasóig. Mire ezek a sorok megjelennek, már valószínűleg többet tudunk.

A1200+

Valószínűleg év végén jelenik meg, és az A1200-assal kapcsolatos kritikákból építkezik. HD-s lemezmeghajtó, beépített óra és matematikai társprocesszor foglalat - azok az újdonságok amelyekről tudni lehet. Ennek a gépnek a megjelenése még nem eldöntött (csakúgy mint az elnevezése).

Hosszútávú tervek:

Lewis Eggebrecht csapata teljes erővel dolgozik a 3. generációs Amigák megtervezésén. Ezek a gépek alapvető változtatásokat jelentenek a korábbi kozmetikázásokkal szemben. Fő jellemzőjük a moduláris felépítés - könnyű bővíthetőség lesz. Az új gépek a videografika területére - a nagyfelbontású mozgóképekre koncentrálnak. Két új Chip-set fejlesztése van folyamatban: a "High-end" és "Low-end" Chip-set.

"Low-end" Chip-set

- 2 Chip, ~100K tranzisztor egyenként (Az AA Chip-set összesen 80.000 tranzisztort használ)
- VLSI technológia
- 32 bit DRAM vagy VRAM
- 57 MHz Pixel Clock
- Extra Density lemezmeghajtó (3.52 MB)
- 8× sávszélesség az ECS-hez képest
- 2× Blitter teljesítmény
- 1-24 bit minden módban
- hardver FIFO a soros porton - a nagyobb sebesség érdekében
- 1 cél IC hely

A "Low-end" Chip-set a következő generációs háziszámítógépekben lesz megtalálható. A legfontosabb szempont a kifejlesztésénél a kompatibilitás megőrzése. A 8× sávszélesség nagyobb felbontásokat, nagyobb képismétlési frekvenciát és több színt jelent, pl. 800×600 72 Hz nem váltottsoros 8 bites mód, vagy 640×512 72 Hz 24 bit. A nagyobb sávszélesség és a gyorsabb blitter jelentős sebességnövekedést okoz az AA Chip-set-hez képest. A cél IC (Custom Gate Array) pedig nyitva hagy egy kiskaput, amely gyakorlatilag bármit jelenthet a 3D-s árnyékoló hardvertől kezdve a különböző kép-effekteket előállító hardverig. A "Low-end" Chip-set bemutatásának időpontja 1994 vége.

"High-end" Chip-set

- 4 Chip, összesen ~1 millió tranzisztor
- 64 bit vagy 32bit VRAM (választhatóan)
- 114 MHz Pixel Clock
- Chunky képernyőmódok támogatása (többek között az IBM PC VGA-nál használt)
- 20-12× sávszélesség az ECS-hez képest (64bit/32bit VRAM)
- 8× Blitter teljesítmény, 32 bites blitter
- több blitter párhuzamosan működhet
- 24 bit minden módban
- 1280×1024 72 Hz, 24 bit
- hardver képtömörítés (JPEG/MPEG)
- valós idejű képdigitalizálás
- 3 cél IC hely
- 32 bites processzor független CPU busz
- 8 csatorna 100 kHz 16 bites hang

A "High-end" Chip-set a 3. generációs középkategóriás és "high-end" Amigák grafikus alrendszere lesz. Mint látható a Commodore felismerte az igazi változtatások szükségességét, és egy kompromisszumok nélküli nagyteljesítményű grafikus alrendszer kifejlesztésén fáradozik. Figyelemreméltó, hogy több blittert is használhatunk párhuzamosan, valamint az, hogy élő videó közvetlenül digitalizálható, majd visszajátszható a képernyőn. A "High-end" Chip-set bemutatásának időpontja 1994 közepe.

Valószínűleg az új gépekkel együtt jön ki (ha nem előbb) az Amiga OS 4.0, amely komoly változtatásokat tartalmaz. Megjelenik az RTG (Retargetable Graphics) - átirányítható grafika. Ez azt jelenti, hogy a megjelenítés bármely grafikus kártyán lehetséges lesz, amelyhez megírják az RTG meghajtót. A Workbench, ill. bármely program (amelyik rendszer alatt működik) képes lesz bármely grafikus kártyán működni. A másik nagy újdonság a teljes körű PostScript támogatás, beleértve a Display Postscipt-et is.

Régóta keringenek a hírek a RISC processzor alapú Amigákról. Lewis Eggebrecht nyilatkozata szerint a Commodore már tanulmányozza a különböző architektúrákat, és az év végéig eldöntik, hogy melyik RISC processzor családra építik majd a jövő Amigáit. Az első RISC alapú Amiga 1994-ben várható.

Az Amiga Laptop kifejlesztése nem eldöntött kérdés. Egyelőre tecnikai okok miatt nem megvalósítható (a jelenlegi Amigák nem teljesen CMOS felépítése miatt nagy a fogyasztás).

A fenti cikkben leírtak hivatalos, Commodore forrásból származnak. A különböző híresztelések a már kapható Amiga 1400-asról, egy hónap múlva megjelenő 5000-esről stb. teljesen alaptalanok.

Úgy tűnik, hogy a sok bizonytalankodás és fél-lépes után a Commodore megtalálta az Amiga továbbfejlesztésének helyes irányát. Felismerték hogy az Amigák csak úgy lehetnek sikeresek, ha ugyanazt teszik amit annak idejében az Amiga 1000-es tett: valami teljesen újat, nagyszerűt hoznak. Számunkra nem marad más hátra mint, hogy drukkoljunk, hogy mielőbb sikeresen befejeződjenek az új fejlesztések - használatba vehessük a 3. generációs Amigákat.

Marinov 'Gaborca' Gábor

DEMOLÓGIA

Itt az ideje, hogy újra demológiával szórakoztassuk a nagyérdeműt!

Elöljáróban egy jó hír: megjelent az Equalizer #5.

Aztán egy rossz (idézet következik Nexus 6-tól...):

"Igen! Legrémesebb álmaitok valóra váltak! Olyan szörnyűek, hogy a legvénebbek csak elsötétített ablak mellett merik elsuttogni az iszonyú szavakat a vaksötét éjszakában, akkor, amikor farkasemberek lesnek áldozatukra a borzalmaktól hemzsegő erdőben! Az iszonytató démon, Nexus 6 visszatért az Abyss mélységeiből, és újra süvölti a halál szavát! DEMOROVAT! *(Hehehehe - GYU)*

Jó, rendben, itt ér véget a szócséplés, most akkor írjunk néhány demoról. Először is két magyar csapatról: ők a Chrysalis, ill.az ISCH Crew. Az első egy új, de aktívnak látszó csapat, a második pedig egy igen-igen aktív csapat. Ez utóbbival csak az a gond, hogy a Part of the Etno c. produkciójuk láttán a Dejá Vu (aki nem tudja mit jelent, nézzen utána) érzése kapott el. Hmmm... És a színvonal... - mint a magyar foci...

Akkor most kalandozzunk külföldre: volt TCC party és voltak demok, innen ragadunk most ki egyet:

Boundless Void - Nemol

A teljes ismeretlenségből jött elő ez a fiatal svéd csapat, ezzel a MELON-os provokatív névvel. Kissé unalmasnak tűnik a Lemon után... vajon hány verzió van még a MELON szó összekeverésére (pl.: NLMOE, ELMNO, LONEM, Nem ló stb.)?

A programjuk ettől függetlenül nem rossz. A demo maga erősen kódorientált, amelyet elavulttá tesz a gyenge design, ettől függetlenül van benne egy két nagyon szép effect. Álfényforrással megvilágított vektor ball object-ek, egy nagyon szép és eredeti RGB





How2Skin A Cat/Melon Dezign

/ Code - Slammer , Gfx - Solnova és Mack , zene - Nuke of Lemon /



Az ex-Anarchy tagok, akiknek munkásságát az In the Kitchen című klasszikus darab jellemzi, újra jelentkeznek a Melon színeiben. Ez egy igen kafa democska, mondhatni baromi jó, sőt még azt is megkockáztatnám, hogy piszok jó. Mielőtt leírnám milyen effektek vannak a demoban, egy-két pletyit elmondok erről a termékről: a gyönyörű, háttérben látható macska Solnova 7 éves unokaöccsének halhatatlanságot méltán megérdemlő alkotása. A kissrác rajzolta, majd Solnova bescannelte, kijavítgatta DPaintban és betette a demoba. Jó döntés volt, a gfx fantasztikus. Remélem BEAR bácsi beteszi majd! Aztán még egy érdekesség: Solnova elárulja, melyik grafikáját honnan másolta. Az elsőt egy dán képregénymagazinból, melynek címe 'Valhalla', a hidden partban levő hangyaharcost a Dragon Magazin 178. számából másolta. Nem scannelte! Elmondja, hogy az biztos, hogy ő a legőszintébb grafikus a scenén, mivel ő be meri vallani, hogy másolt. És ez nekem is igen-igen szimpatikus... mellesleg ez lenne a természetes, mert így tisztességes! Remélem, ebből kis hazánk grafikusai is okulnak majd. Később Slammer azt a lesújtó hírt közli velünk, hogy ez volt az utolsó demojuk, kilépnek a Melonból, egy darabig a scenén sem lesznek aktívak. Azt csiripelik a verebek, hogy játékot írnak egy nagy, aranyos és fantasztikus elefántról... Majd meglátjuk.



Mellesleg a demo (a címe gyk.: hogyan kell megnyúzni egy macskát!) tele van épületes megállapításokkal, mint: 'milyen bukás, ha elütök valakit, egy hónapra bevonják a jogosítványomat' meg ilyesmik... igazán kolosszális stuff! A hidden partban is van egy-két ilyen dolog, olvasgassátok és élvezgessétek! Figyelem! A demoban extra effekt található 1200-as tulajdonosoknak! Ízelítőül néhány effekt kiragadva a demoból: Dot-alagút, bepörgő szövegkiíró (kiakasztó) mindenféle érdekeségekkel a háttérben, Röltex Rózsi pattog be a képernyőre (mellesleg kiderült, hogy egy dán kakaósdobozról látogatott hozzánk, és dánul a Röltex Rózsit Matildének hívják - bukááááás!) Rubber-dotkocka, majd Röltex Rozál egy kocka oldalaira feszítve függőlegesen(!) pörög be! stb., stb...



dotflag, logo el"shade"-elés, és egy újszerű, leginkább talán sejtmozgásra emlékeztető plazma. A grafikák egytől-egyig másoltak. Nem lennének rosszak, de ezt legalább olyan profi szinten kellene csinálni, mint azt Cougar/Sanity csinálja! A demoba sajnos csak azért rakták bele a jó effektet, mert "olyat még senki sem csinált...". Szerintem nem ez a jövő... Akkor inkább a State of the Art!

Akkor most evezzünk csendesebb vizekre. Kezembe került a JETSET nevű hollandus csapat Black Box c. BBS dentroja. Meglepett ez az anyag, mert a scene csapatok általában egy BBS introra nem fordítanak túl nagy figyelmet. Zene, scroll, valami egyszerű effekt és már kész is. De ez a stuff! Ez mán dőfi! A jól ismert Jetset graffitis stílus jellemzi ezt az anyagot, amely talán minden idők legkellemesebben designolt BBS stuffja. Egy igen-igen kiemelkedő rutin is található benne: az, amikor a BBS-ek adatai (Sysop neve) bezoomolnak. Kicsit ledöbbentő. De azért van benne egy hat körös effekt is, ami szintén nem pite! Ja és még valami: az 1200-as tulajdonosok egy kis meglepetést is találhatnak ebben a dentroban!

D.A.N.E. - Kefrens

/ Code - Vention , Gfx - R.W.O. , zene - Laxity és Maestro /



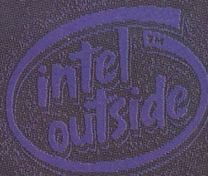


A dán megacsapat Kehfren fáraó védencei, egy újabb produkcióval rukkoltak ki, a nagy sikert, és nem kevesebb port felkavaró Desert Dream után. A kód Vention műve, aki már néhány régebbi Kefrens produkcióban bizonyította azt, hogy ért valamit a 68000 assembly-hez (Guardian Dragon I-II, Multimega mix sorozat... stb.), és amit itt nyújt az sem rossz. Természetesen(?) rányomja a produkcióra a bélyegét a Desert Dream annyiban, hogy az ember még jobbat várna. Sajnos nem lett jobb, kifejezetten rosszabb, de ne is várjunk túl sokat, egy 2 hét alatt összedobott programtól. Laxity, a Kefrens vezéregyénisége ismét részt vett ugyan a munkában, de most "mindössze", egy zenét -és szerintem- némi design-t dobott be a nagy kalapba. Lendületes kezdés, kellemes design a demo elején, aztán hirtelen leül egy halál unalmas 48 oldalú glenzobject-tel az egész. (Igaz, hogy van benne egy sourcelight kocka...) A zene végig kellemes, a kóddal vannak bizonyos apróbb problémák 2.04, és 3.0 alatt *(1.3 alatt is vannak kisebb probémák - Gyu),* de megy. A design összességében nem rossz, látszódik rajta a "2 hét", ettől függetlenül azonban kellemes darabja lehet a gyűjteményednek...

Soundbarrier - Balance

Hmmmm...nehéz dolog saját termékről írni. A dán hq emberei követték el ezt a 2 lemezes zenegyűjteményt. Design átlagos lett, a grafikával együtt, Connor sajnos nem hozta a legjobb formáját. A zenék már kellemesek, de szinte egyetlenegy igazi kiugró alkotás sem nagyon található a lemezen. Inkább a Memorial Songs-ot ajánlom. Egy jó átlagos alkotásnak elmegy, különösen azoknak fog in kább tettszeni, akiknek tele van a törpje a techoval!

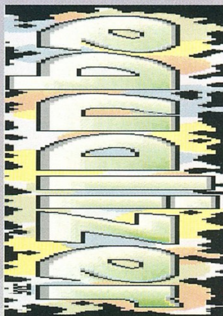
Ezen kívül Memorial Songs/Alcatraz (igen kellemes), Techno Trax/Desert (shit), Essential Classics/Nova (elmegy) zenelemez fronton.



Itt a vége , fuss el véle!

Gyu / Muffbusters & Nexus 6 / Balance

Utóirat: az Új-Dunántúli Napló 06.24-i számában a következő hirdetést olvastam: 1000 db jó minőségű piros bontott pala és C64 szárítógép fatartozékokkal eladó. Cím stb.... Ez mán nem semmi! És ez komoly... (Thx to Roy Batty for the advertisement!)



CD-ROM

A CD-ROM játékok meglepően gyorsan teret hódítottak az USA-ban és Európában is. A közel sem teljes kínálatból szeretnénk most egy kis ízelítőt nyújtani.

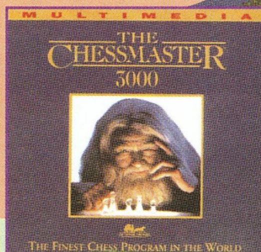
Mindscape

Erről a cégről elmondhatjuk, hogy a világon az elsők között volt, amely CD-ROM-os játékokat adott ki, így a **Sherlock Holmes Consulting Detective** már sorozattá nőtte ki magát. A képek között láthatunk egy ún. compiulation-t, ami három játék egy CD-n, ezek nincsenek javítva, teljesen olyanok, mint az eredetiek. Az egyik legfrisebb CD játék a **Chessmaster 3000**, amelyben Anatolij Karpov ad tanácsokat kezdőknek és haladóknak. Hiába kapott a Battlechess 4000 egy best pecsétet a grafikáért és az animációkért, aki sakkozni akar, az inkább ezt vegye elő. A másik óriási siker, az **Animals CD**, amely több órányi animációt tartalmaz az állatokról, s egy egész lexikonnyi szöveget gépeltek be. Úgy érzem, ezt bármely CD-Rommal rendelkező PC-snek kár lenne kihagynia. A Mindscape a közeljövőben egyre több CD-ROM játékot, de főleg oktatóprogramot jelentet meg.





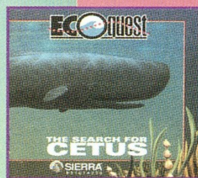
Sherlock Holmes Consulting Detective - volume II



Sierra

A Sierra csak mostanság kezdte el átrakni a játékait CD-re, s az első két forgalomba került játék az **Ecoquest** (GURU 92/1) és a **Dagger Of Amon Ra** (GURU 93/1). A játékokat nagyon kellemes aláfestő zenével és beszéddel fűszerezték meg. Ezeket Multimedia Windows alá is konfigurálhatjuk, s ha a hangokat base-levelre állítjuk, akkor a hagyományos hangkártyák közül válogathatunk, extended synthesizer beállítása esetén Roland MT-32, LAPC-I vagy CM-32L játszhatja le a zenéket. A játékok grafikája, végigjátszása megegyezik az eredeti PC verziókkal.

MPC Multimedia P

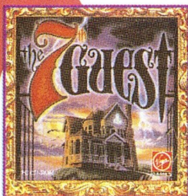


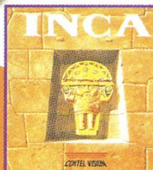
Virgin Games

Ez a szoftverház készítette el minden idők legnagyobb költségét felemésztő CD-s játékát, a **7th Guestet**. A program két évig készült, több nagyteljesítményű gép is számolta. A játék egy elátkozott házban játszódik, s volt úgy, hogy a Ray-Tracing szakemberek egy szobával egy hónapot dolgoztak, hogy végleg úgy nézzen ki, amilyennek lennie kell. Bill Gates, a Microsoft elnöke, a program megtekintése után így nyilatkozott: "Új szintet állít be a 7th Guest. Ez a jövő." Még két CD-t kaptunk a cégtől, a **Legend Of Kyrandiát** és a **Dune**-t. A HD-s és a CD-s változatok a jó minőségű zenékben és szövegekben térnek el - minden szereplőt más ember szinkronizált.









A Coctel Vision-nek nagy port kavart az **Inca** c. programja, amely a cég legelső CD-n kiadott játéka (PC GURU). A játék sikerét azzal érte el, hogy sok Inka kultúrával és filozófiával kapcsolatos dolgot tudhatunk meg, a végigjátszásakor. Jó hírt közölhetek az **Inca** szerelmeseivel, már készül a második rész is. A következő CD-ROM játékuk a **Lost In Time** lesz, amely videodigitalizációk tömkelegét fogja tartalmazza majd. A főhősnő egy ismert francia fotómodell, Dominique L., s elég sok megoldásra váró feladattal kell megküzdenie. A videoanimációkat 3D raytrace képekkel keverték, a játék mozgása egy kicsit darabosra sikeredett.

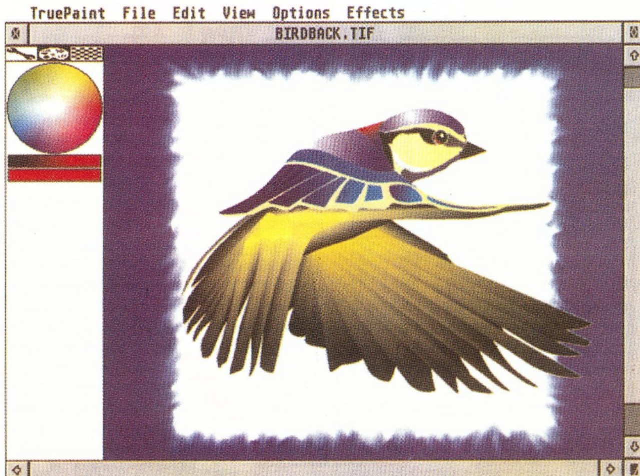
Masell

Coctel Vision

KETTECSKÉN...



Mindazokkal, akikhez a szájhagyomány még nem juttatta el a hírt, ezúton közlöm, hogy az ATARI Márkabolt az Andrássy útról a XIII. kerületi Balzac u. 35 alá költözött. Azon olvasók számára, akik nem kifejezetten az ATARI rovat miatt veszik a GURU-t, ismerősen csenghet a cím. Nos nem tévedés: a hazai Commodore-világ egyik fellegvárával, a NOVOTRADE 2C Kft-vel került egy fedél alá az ATARI. Lelki szemeim előtt látom, hogy néhány hevesebb természetű AMIGÁS felindultságában a szívéhez kap, és megtántorodik eme szentségtörés hallatán. Nos tudniuk kell, hogy a nemzetközi gyakorlatban nem ritka - sőt gyakori -, hogy a két cég termékeit egymás mellett kínálják, s a kis hazánkra jellemző kutya-macska viszony az ismeretlen. A megváltozott felállás a bolt korábban megszokott kínálatában semmi változást nem okoz, mondhatni minden marad a régiben. Azoknak, akik mostanság árak iránt érdeklődnek a boltban azonban kellemes meglepetésben lehet részük. A bolt időről-időre akciós árakat hirdet meg egy-egy termékre. Hogy a kíváncsiságotokat ne csigázzam tovább elárulom, hogy jelenleg az ATARI 520 STFM a soros, bruttó 25.990 Ft-os árával. (Angol nyelvterületen erre azt mondják: Nice Price!) Tehát kedves jelenlegi és leendő atarisok: irány a Balzac utca!



TRUE PAINT

Egyik régebbi számban jól lehordtam egy játékprogramot, ekkor határoztam el, hogy többet nem írom le a magánvéleményemet egy programról, mert lehet, hogy ami nekem használhatatlan, az másnak jó. Így van ez a True Paint-tel is, melyet néhány nap alatt megismerni nem lehet, ezért most inkább csak a rövid bemutatása következik.

A True Paint a gyártó HiSoft szerint a '90-es évek rajzolóprogramja, ami azért csalóka, mert az évszázadot elfelejtették odaírni. Félúton helyezkedik el a programozóknak szánt rajzprogramok és a professzionális programok között, de ez utóbbiak szerintem nem vehetik sok hasznát. A program bármilyen gépen és felbontáson elindul. Van saját fileformátuma, de ezeken kívül felismeri az IMG, Degas, NEO, IFF/ILBM, TARGA, JPEG és GIF képeket.

A programra vonatkozó általános beállításokat a menüből lehet kiválasztani. Ezek közül csak az Options menü érdemel rövid ismertetést.

Options menü:

Free Form: kikapcsolt állapotban csak arányosan engedi növelni a rubber-boxot.(Kör vagy négyzet rajzolásá-hoz)

Filled Shapes: Tömör ábrák Rounded Boxes:a dobozok sarkai lekerekítve. Azon kívül, hogy a menüben helyet foglal másra nem alkalmas. (A 170 oldalas felhasználói kézikönyv azt javasolja, hogy ilyenbe írjuk a beszélő figurák szövegét. Köszönöm!)

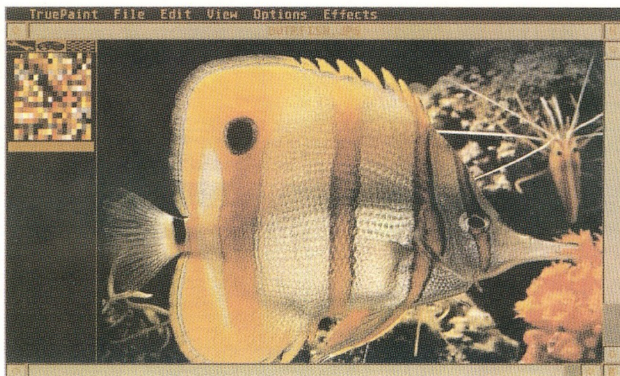
Rainbow :a Color Options-ban beállított színátmenetet teszi rá a rajzolt ábrára.

General: általános beállítások

Color: színek beállítása

Shadow: árnyék színe, és iránya

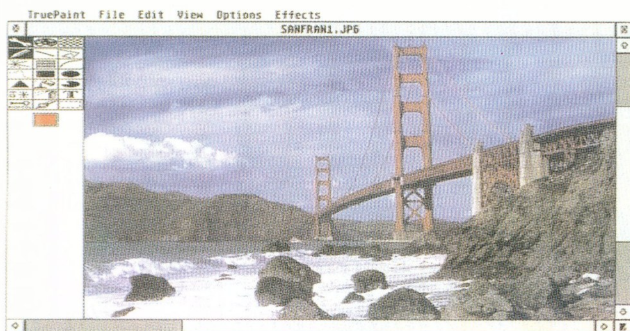
Save Setup: beállítások mentése



Minden képnek saját ablakot nyit, ezekre helyezi az ikonokat, ahol a képre vonatkozó beállításokat lehet változtatni. Az ikonok megrajzolása igénytelen, de kezelésük könnyen áttekinthető. Minden rajzolóprogramban az egyik legnagyobb probléma a megfelelő színek egyszerű és gyors kiválasztása, de a színkerék segítségével ezt nagyon jól megoldották.

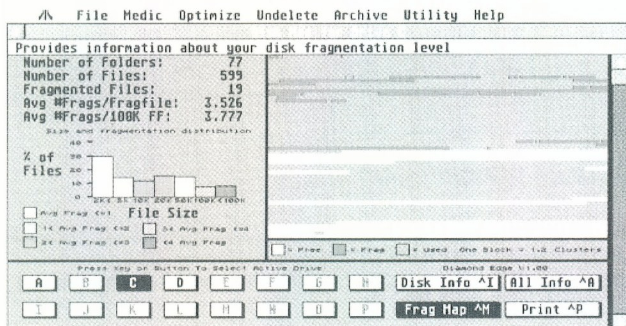
A True Paint-et azoknak ajánlom akik még nem tudják használni a számí- tógépet vagy nem is akarják megta- nulni, de szeretnek rajzolni.

Tízahatodikon



Diamond Edge

... süt a nap, üvölt a zene, meg a szomszéd, hogy hangos a zene, de nem egészen hallom, mit akar, mert hangos a zene ... Ideális alkalom cikkírásra, így most ki is használom az alkalmat. Mit tud mást csinálni az ember, ha egy szép dögunalmas nyári napon ott ül kicsiny (ST, STe, TT, Falcon030 - kívánt rész aláhúzandó) számítógépe mellett, és kivégezte az utolsó gamét is ... No, lássuk, milyen lemez hever itt. Aszongya: Dájmon Edzs. - Öcsi, hozd a másik gyojsztikat - mondanám, de agyam közli velem birkatürelemmel, hogy ez nem játék. Azannyát! Akkor nincs más hátra (mint előre), inzert diszk, reszet, DubbaKlikk ... (valahogy így van ...) Jé, ez egy disktool! A könyvében a HiSoft lemezek & vincsik optimalizálásra, karbantartására ajánlja. Nos, állok elébe! Első dolgom, megnézem, ki is követte eme prominens progit: 1992, Robert D. Luneski. Húúú, ez szépen hangzik! De hagyjuk hátra az élvezetet, először jöjjön a meló! A program nem hagy elsőre szóhoz jutni, mohón ráveti magát a diszkemre (vincsi az nincs, minek...), és írja is ki a különböző infókat: Mennyi hely van a floppy-n szektorszám, százalékos foglaltság, blablabla ... A képernyő alján egy kiló gomb van, mindegyikben egy betű. Miért pont egy??? Valószínűnek tartom, hogy ezek a logicai meghajtókat jelentik. Biztos. A jobb alsó sarokban pedig négy gomb szemez velem. Egy kis gondolkodás, már is tudom, mit csinálnak! Az első gomb megnyomása után a gép ugyanazt csinálja, mint az előbb (Jéééé!), a második gombra (ennek neve: All Info) gyors statisztikát csinál az összes logikai drive-ról helyfoglaltság szerint (persze



ezeket vincsiknek nézi, így csak a C-től veszi a meghajtókat), a harmadik gombra (Frag Map) elkezd színes csíkokat huzogatni a képre, mellé ismét a jól megszokott statisztika, most viszont a file-okról méret és folytonosság szerint (Jaj, az meg mi??). Valaki azt súgja nekem, azok a csíkok ott a képen a meghajtón elhelyezkedő file-okat szimbolizálják. Lehet. A negyedik gombra a program makacsul nyomtatni akar, de én vagyok az erősebb a Cancel-gombbal! Ennyit a gombokról. Most jöhetnek a menük szépen, libasorban:

File - itt a Preferences-szel beállíthatjuk mindenféle kívánságát a proginak, majd akinek a betöltés után az első dolga az, hogy lelövi az infoablakot, az az Open Window-val kérhet újat. A Quit menüpontról fogalmam sincs, becsszó!

Medic - Elsőnek ki- és bekapcsolgathatjuk a különböző funkciókat, amelyek a lejjebb lévő parancsokra hatnak, azaz legyen-é automatikus hibafixálás, csináljone file-t a lost clusterekből, és mindezt hány fokon ... Miután mindenki kiélte gyerekes hajlamait, mehetünk tovább. A következő menüpont le tudja tesztelni a lemezstruktúrát, az alatta levő pedig az összes létező drive-ot végignyálazza. A következő kettő pont ugyanezt csinálja, csak Bad Sectorokkal ... Nem, nem rossz szektorokat csinál ... A továbbiakkal készíthetünk adatfile-t a lemezen található file-ok ellenörzőösszegeiről a későbbi filehibák ellenőrzése céljából (a Validate Files menüponttal). Az utolsó pont neve: Partition Harddisk, vincsi particionálására ajánlott, tehát senki se próbálja meg használni floppyra és ramdiszkre!

Optimize - Itten lehet aztán optimalizálni agyba-főbe! Itt is megvannak az előző menüben található beállítható funkciók (több olvasó arcán kaján vigyor jelenik meg...), majd írásra vagy olvasásra állíthatjuk az optimalizálás prioritását. Végül jöhet az optimalizálás ... (majd Format Floppy/Zero Partition)

Undelete - Ez a menü két részre lett osztva. Az elsőben a Mirror nevű programot lehet konfigurázni, (ez 1ébként jár a Diamond Edge-hez, később ejtek róla több szót) a második részben jöhet az Undelete, tehát mindenki visszahozhatja mások vagy maga által rútul letörölt file-jait. Archive - Itt lehet lementeni/visszaállítani lemez/SCSI paramétereket. Lemezparaméterek alatt a bootsector+FAT+főkönyvtár szektorait kell érteni. Ezzel akadályozhatjuk meg az adott lemezstruktúra meghibásodását, illetve menthetjük meg, ha züri van.

Utility - Ide mindenféle apró jószágok lettek beleszórva. Találhatunk itt lemez/partíciómásolást, file nyomtatást/megtekintést, partíció kinullázást, és törlést.

Nos, tömören ennyit a Diamond Edge-ről, aki többre kíváncsi (az inkább előbb, mint utóbb meghal), az a nyári Bombában olvashat részletes leírást. A DMIRROR nevű progi arra jó, hogy meghatározott időközönként lementi az összes infót az adott lemezről, vagy partícióról egy fileba, amit a D.E.-ben fel tudunk használni (például lemezrekonstruálás vírus után ...). Végezetül hadd ajánljam a figyelmébe mindenkinek a Dimamond Edge-t, mert ez egy kiváló lemezkezelő progi, a DISKUS-szal együttesen pedig nagyon hatékony segítség mindazoknak, akik szeretnek turkálni a lemezeken, és utána meg is szeretnék javítani azt, vagy azoknak, akik csak karbantartani szeretnék a vincsijüket (... csak azt tudnám, hogy hol van Player #2 funkció...).

Kevanaar áldása mindenkire:

Lord Chaos

BOMBAJÓÓÓÓÓ!

Kevanaar üdvözlete minden Atarisnak

Örvendjetek, jön a Bomba lemez-újság nyári száma! Ha az istenek is úgy akarják, július közepén fog megjelenni. A szokásos rovatokon kívül olvashattok többek közt a Bomba közvéleménykutatásának eredményéről, a Civilization bővített leírásáról, az Atari új csodagépéről, a Jaguárról, új Falcon konstrukciókról és árakról, új szoftverekről, és még sok más érdekességről. Külön közkívánatra leközöljük a Gyengeség folytatását. A Bomba megvásárolható a Novotrade 2C és az Ataridealerek üzleteiben. Üdvözöl mindenkit a Bomba stábja:

OMDee , Lord Chaos , MeGa , Poseidon

ÓRIÁSI SZENZÁCIÓ! ELKELT A NYEREMÉNY!

Örömmel értesítjük a tisztelt Guru-olvasókat, miszerint Szőke Szabolcs bensőséges ünnepség keretében átadta Leon Silver Le Sentier-i olvasónknak (Svájc) a pályázat díját, egy Atari emblémával díszített horgászsapkát. Ennek eredményeként Lord Chaos a cikkeit ékezetesen fogja írni, így vége Szabolcs dühöngésének. A díj odaítéléséről egy független szakmai bizottság döntött, melynek csak Lord Chaos volt tagja. Lord Chaos ezúton szeretne gratulálni a nyertesnek, ezenkívűl utasította a Bomba házi költőjét, hogy írjon egy verset erről a nagyszerű eseményről, melynek címe ez lesz: Óda az ékezetekhez.

ZENÉSZEK PIHENJETEK!
EZ ITT A MIDI ROVAT
HŰLT HELYE.

A JÖVŐ SZELE

... hmmmm, hát igen ... itten a midi-rovatnak kéne lennie... Hogy miért nincs??? Kérdezzétek meg a nagy Kevanaart, ő a megmondhatója... (olvasd el a melletted lévő cikket! (*a szerk.*))
De most ezt ne firtassuk, most a Bomba rövidesen megjelenő új számából hoztam át egy cikket, olvassátok mostan ezt helyette. Tévedések elkerülése végett nem szűnt meg a midis rész, de most nincs, punktum. Itt most az Atari által tervezett Falcon0x0 konstrukciók lesznek felsorolva, természetesen ott vannak árak kiírva, amelyek már léteznek. Na, elég a sok fecsegésből, jöjjön a lényeg. Az árak nem biztos, hogy kereken ennyiek (már ahol van), de nagyon közeli értékek *(aki az aktuális dollárárfolyammal beszorozva az összeget a magyar árat várja végeredményül, annak közgazdasági érettségéről csak lesújtó véleménnyel lehetek - megint a szerk)*! Mibe is kerül ma egy Falcon??? Nos, a dolgot erősen meg hánytam, vetettem mélyen tisztelt Magiszteremmel, a nagy Cholerrel Monarakh egyik kies termében. Mesterem aztan segített nekem, rövid időre kapcsolatot létesített egy USA nevű éteri létsíkkal, és egy kis hókuszpókusz után átnyújtott egy ütött-kopott papírtekercset.
Nos, eemsi testvérek, íme a mi Magiszterünk ajándéka:

Falcon030 (DSP nélkül)

(Megjegyzés: így olcsóbb, és én gondolom, így versenyképesebb az Amiga 1200-sal, de a DSP helye benne van!)

- 4 Mbyte harddisk nélkül	$599.95
- 4 Mbyte 85 Mb HD	$799.95
Atari DSP-kártya	$199.95

Falcon030 (DSP-vel)

- Memória es harddisk nélkül	$699.95
- 4 Mbyte harddisk nélkül	$799.95
- 4 Mbyte, 85 Mb HD	$999.95

bővítési lehetőségek:

memória: 4, 8, 16 Mbyte-os kártya
belső harddisk: 85, 120, 200 Mbyte

MINEK NEVEZZELEK? AVAGY A JÁTÉKGÉPEK METAMORFÓZISA

Midi rovatunk váratlan megbetegedése folytán, az a hálátlan szerep vár rám, hogy az utolsó pillanatban (illetve azután néhány héttel) kell tartalmas információkkal megtöltenem CHRIS bérletes helyét. A szükség törvényt bont: kénytelen vagyok egy BOMBÁS barátaink által beharangozott újdonságot ismertetni.

Amennyiben az érintett kollégák elégtételt kívánnak venni eme arcátlanságért, az ATARI főhadiszálláson megtalálnak. (Inkább ezt vállalom, mintsemhogy az én lelkemen száradjon BEAR idő előtti idegösszerogyása, a hiányzó negyedik oldal miatt). Vigasztalásul annyit tudok mondani nekik, hogy a napilapok például mindennap ugyanazokon a híreken osztoznak.

A kérdéses újdonság pedig a JAGUÁR, amellyel immáron kétfősre gyarapodott az ATARI állatfarmja.

Az ATARI, amely remek fejlesztőgárdájával számos világújdonságot dobott már piacra az elmúlt két évtizedben, ismét nagy dobásra készül, ezúttal a céget világhíressé tevő videójáték üzletágban. Az előzetesen közzétett adatokat böngészve az ember alig hisz a szemének. (Vagy elnyomtatták, vagy én ítéltem meg tévesen a csúcstechnológiától Budapestig mért távolságot, vagy Sunnyvale-ben már nem 1993-at írnak.)

A XXI. század technikáját idéző, játékgépnek már nem is nevezhető multimédia-instrumentum (monstrumentum) lelke egy 64 bites RISC processzor (Hadd játszon a gyerek!). Kell is, hogy azt a 24 biten megfogalmazott 16 millió színben tündöklő real-time 3D vektorgrafikát megpörgessék a képernyőn. (Ihaj!) Mellékesen megjegyzem: a polygonok textúráját is élőben számolja ki a CPU. A 16-bites CD minőségű hangért a Falconban megismert DSP tehető felelőssé. A futurisztikus vonalvezetésű házban elhelyezett 32 bites bővítőhely kábel, illetve telefonhálózatokra történő csatlakoztatás lehetőségét kínálja, de itt köthető össze a rendszer például DAT-tal is. A CD portra normál CD, de akár a Kodak Photo-CD-je is kapcsolható.

Hmmmm... Mindenesetre elgondolkodtató. A gép vezérlését egy 10 gombos kontrollerrel végezhetjük.

Bár a termék körül - érthetően - nagy a titkolózás, az egyértelmű: korábban sosemvolt kategória jelenik meg a Jaguárral. Akinek pedig nem ér meg 200 dollárt, hogy a technikatörténet részesévé váljon, az szégyellje el magát.

-Szőke-

Autodesk Animator Pro

4

Sziasztok!

Nyáriszünet előtti számunk az Animátor Pro szorozat utolsó előtti számát tartalmazza. Kivételesen három oldalon terül majd el eme iromány. Ma végre megismerkedünk a főmenükkel.

Az **Ani** főmenüben találhatjuk a *Browse* funkciót. Ez egy animáció betöltési lehetőség arra az esetre, amikor már csak a kezdőképre emlékszünk, de a névre nem. Az 1. ábra ezt ábrázolja. *Frames*, *Palette* - Már ismerjük őket. *Tools*, *Inks* - Róluk is beszéltünk már, de csak említésszinten.

Titling - Film készítéséhez elengedhetetlen funkció. Feliratokat hozhatunk létre a segítségével. A később tárgyalandó Optics menü segítségével akár a "Csillagok háborúja" scrollját is elkészíthetjük. A 2. ábra a *titling* táblát mutatja. Négy különböző mozgatási eljárással hozhatjuk létre a szöveget: *Scroll up* - Felfelé scrollozás. *Scroll across* - Jobbról balra scroll. *Type on* - Én csak írógépscrollnak hívom. Begépelési sorrendben, betűnként jeleníti meg a szöveget.
Still - Nem mozog semmi, csak kirakja a képernyőre a szöveget. Választhatunk még, hogy a scroll pixelenként - *By Pixel* -, vagy karakterenként - *By Character* - változzon. A harmadik állítási lehetőség a text soronkénti elhelyezésében rejlik. *Left* - Balraigazítás. *Right* - Jobbraigazítás. *Center* - Középrehelyezés. *Fill Line* - A teljes sor kitöltése. Ezek voltak a paraméterek.



A *Frame Count* megmondja nekünk a beállított paraméterek alapján, hogy hány fázisra van szükségünk az egyenletes scrollhoz.
A következő funkciók segítségével tudjuk megjeleníteni agyi tevékenységünk végeredményét: *New Text*, *Edit Text*, *Text Files*, *Place Window* - Egyértelműek. *Load Font* - Upgrade-ok nélkül majdnem 100 különböző méretű, típusú karakterkészlet áll rendelkezésünkre. Ezenkívül állítható még a sor - *Leading* - és oszloptávolság - *Spacing* - is.
A *Do Titling* funkcióval indíthatjuk viszontagságos útjára az animációkészítést. Első és egyben utolsó állomás a már említett **Time Select** tábla (3. ábra). Itt is sok variációs lehetőségünk van arra, hogy a már beállított animáció irány, forma hogyan keletkezzen. Lehetőségek: *Still* - nincs mozgatás, *Ping-Pong* - oda vissza megtörténik a mozgás, *Reverse* - megcseréli az animáció elejét és végét, mintha visszafelé játszanánk le, *In Slow* - a scroll elejét lassítja, *Out Slow* - a scroll végét lassítja. Ezeken kívül az F - *To Frame* -, S - *To Segment* -, A - *To all* - már ismert kapcsolókkal állíthatjuk az animáció szempontjából felhasználható frame-ek számát.
Preview - Megnézhetjük az animációt, de nem készül el.

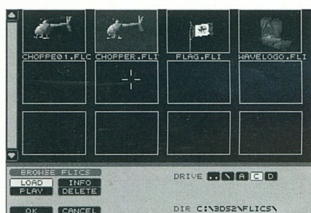
Render - A már létező fázisokra írja a készítendő animációt az aktív írástípussal.
A táblán még megtalálható funkciók már ismertek.

A **Flic** menüben sok olyan funkcióra lelhetünk, amely a filmkészítést teszi lehetővé: egyik animációt átúsztathatjuk a másikba stb. Kezdjük viszont sorban: *New* - új, 1 framehosszúságú flic létrehozása. A paletta megmarad. *Reset* - Teljes inicializálás. (Paletta is) *Total Frames* - A fázisok számát adhatjuk meg. Ugyanazt az eredményt kapjuk, mintha a frames menüben az utolsó fázist kijelölve jobb gombbal nyomunk az insert-re és úgy határozzuk meg a beszúrások számát.

Composite... - Itt illeszthetünk két különböző animációt össze. Választanunk kell, hogy a memóriában lévő fázisokra milyen eljárással illesszük fel az új animációt: *Overlay Opaque* - Az új animáció fedi a régit. *Underlay Opaque* - A régi fedi az újat. *Cross-fade* - Egyikből a másikba átúsztatás. Ha a három lehetőségből választottunk, akkor a következő lépés az animáció kiválasztása, majd betöltése. Ezekután még mindig nem ért véget nehéz, gondterhelt utunk. Egy harmadik menü segítségével gondolkodóba ejtenek minket, vajon mely animáció palettáját használjuk: *Combine color maps* - Kever-

je a két palettát. *Keep current colors* - Tartsa meg a jelenlegi színeket. *Use Incoming colors* - Használja az új animáció palettáját. *No fitting* - A betöltött fázisok a palette táblánál megismert *Fitt* eljárás nélkül kerülnek felhasználásra. Ha eme négy pont közül is kiválasztottuk a nekünk legszimpatikusabbat, akkor végre elkészülhet a két animáció végterméke.

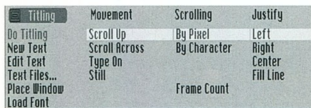
Join... - Ezzel az eljárással is két animációt illeszthetünk össze, de itt mások a lehetőségeink. Első lépésben kiválasztjuk



1. ábra

és betöltjük a második animációt. Ezekután a join tábla jelenik meg. Itt sok mindent találhatunk: láthatjuk az 1-es és 2-es animáció nevét. A nevek mellett lévő skálán beállítható az átfedés nagysága. A colors felirat alatt van három kapcsoló, melyek a színhasználatot szabályozzák. *1:* - egyes paletta használata, *2:* - kettes paletta használata, *Blend* - A paletták vegyítése. A composite eljárásban ezek végül is megtalálhatók.

De most jön a nagy különbség: A tábla

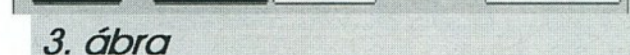


2. ábra

jobb alsó sarkában 15 féle ábra, plussz 4 felirat van. Ezek közül mindig egy aktív. Az aktív határozza meg, hogy milyen lapolással illesztődik össze a két animáció. *Cut* - Nincs átlapolás, egymás után jön a kettő. *Custom* - Itt egy harmadik animáció, vagy egy cella mask-ként szerepel. Ahol a mask fed, ott az új lesz látható, ahol a mask nem fed, ott a régi kép marad meg. *Dissolve* - Pixelenként viszi át egyiket a másikba. *Boxilate* - Durván tízszer tízes kockánként viszi át. Az ábrákból egyértelműen adódik irányuk, formájuk. Ezen a táblán már nem sok mindent állíthatunk. A lényeges a *Reverse* - megfordítja az átvitel irányát - és a *Swap End* - felcseréli az 1-es és 2-es animációt - lehet.

Effects... - Az effekt név tökéletesen magábafoglalja az itt található funkciókat. *Shrink ×2* - Felére scale-olja az aktív frame-et. *Expand ×2* - Kiválaszthatunk egy területet, amit a program kétszeresére növel. *Crop* - Meg kell adnunk egy területet. Ami ezen kívül esik az letörlődik, ami belül van az megmarad.

Trails - Ezen belül van még három variációnk: *Transparent* - Úgy fogalmaznék, hogy visszhangosítja a képet. Tudom ez nagyon blődlinek hat, de ezzel a szóval lehet a legjobban visszaadni a funkció működését. A visszhang úgy működik, hogy az új hang erős, a régi pedig elhalványul, de megmarad még egy darabig. Ugyanez történik itt az egymás után következő fázisokkal. Az új mindig jól látható, de az előtte levő frame-eket a háttérbe másolja halványabban. *Zero Clear* -

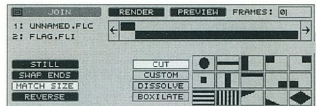


3. ábra

Törlés nélkül rajzolja egymásra az egymás után következő fázisokat úgy, hogy ahol az új fázisban a 0. szín van ott látható a régi. *Key Color Clear* - Ugyanaz, mint az előbb, azzal a különbséggel, hogy nem a 0. színt figyeli, hanem a kulcsszínt. (A kulcsszín az a szín, amely a kezelőtáblán látható 8 kiválasztott szín közül balról az első.) *Pixelate* - Beállítunk egy pontméretet. Ezekután a program ezzel a mérettel újrarajzolja a képet. A következő funkció jelentőségét sajnos nem tudtam megfejteni, de a jelentésüket leírom. *Engrave* - Metszetkészítés. *Lace* - Csipkésítés. *Grays only* - Lecseréli a palettát 256 szürkeárnyalatra és a bitmap-et is ehhez igazítja. *Blue Numbers* - Beszámozza a frame-eket.

A flic menüben még három funkció van: *Backwards* - Háttérnek elmentés, *Save Segment* - Az animáció töredékének mentése, *Files* - Mentés, betöltés, Törlés. Huh, a flic menüvel sikeresen végeztünk. Nem volt kis falat.

A **Pic** menü az előzőhöz képest légypiszok. Hat funkció található benne: *Clear*, *View*, *Files...* - Említésre sem méltóak. *Restore* - Visszatölti a belépéskor aktív



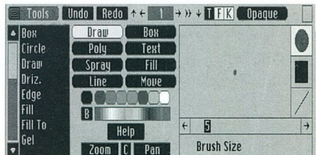
4. ábra

képet. *Apply Ink* - Az aktív színnel befillezi az egész képernyőt. (Háttérszínt készít.) *Separate* - Az egész képernyőre vonatkozó színcserét hajt végre. Ha ráklikkelünk egy színre, akkor azt az aktív színnel kicseréli.

Swap - Az undo funkciót bővíthetjük evvel a mechanikus mentéssel. A *Clip* - lementi az aktuális képet. A Trade felcseréli a mentett és az aktuális képet. A *Paste* - Kimásolja a mentett képet a pufferből. *View* - Megnézhetjük a pufferben levő picture-t. *Release* - Törli a puffert.

Extra - Ebből a menüből egyetlen funkciócsoportot fogok megtárgyalni, mert aki a többit teljesen egyedül nem tudja kezelni, annak felesleges volt olvasni eddig a cikket.

Mask - Itt készíthetjük a maskot. *Grid* - A



kurzor hálóját készíthetjük el itt. *Record* - Billentyű és egérmakrókat készíthetünk. Funkciói: Start macro - Makrokészítés indítása. *End macro* - Makro befejezése. *Use macro* - Egyszeri használat. *Repeat macro* - Ismétlés annyiszor, amennyit beállítunk. *Realtime macro* - A makro pontosan úgy fog történni, ahogy mi csináltuk. (A másik esetben olyan gyorsan lefut, amilyen gyorsan csak lehet.)

Pixelenként végrehajtódó műveletek:

Opaque	- Az új szín felülírja a régit
Add	- A két szín összeadódik
Minus	- A régiből kivonódik az új értéke
And	- És művelet lesz a két színérték között
Or	- Egymásra vagyolódnak
Xor	- Kizáró vagy kapcsolat jön létre köztük
Bright	- Világosítja az aktuális pontot
Dark	- Sötétíti az aktuális pontot
Glass	- Olyanná teszi a pontot, mintha üvegen keresztül néznénk.
Glow	- Izzít. Egy színskálán forgatja a színeket.
Glaze	- A spray-hez tuti. Ha csak rövid ideig tart a folyamat, akkor nem éri el a mi általunk beállított szín fényerejét, tehát sötétebb lesz.
Gray	- Szürkébehúzza a színeket.
Merge	- A swapterületen levő kép megfelelő pontját ráolvassa az aktív kép megfelelő pontjára. A swapterület pontja halványan jelentkezik.
Scrape	- A swapterületről az aktív képre másol.

Felületenként végrehajtódó műveletek:

V Grad	- Vertikális átmenet jön létre
H Grad	- Horizontális átment
R Grad	- Körátmenet
L Grad	- Sormenti átmenet
Emboss	- A felület bal oldalára és tetejére egy vékony csíkot helyez. Evvel kiemelkedik a felület a síkból.
Hollow	- Egy fillezet felület belsejét kinullázza úgy, hogy egy vékony csíkot meghagy a peremen.
Slice	- Fésűsíti a felületek tetejét és alját. Oszlopokból töröl.
Split	- Fésűsíti a felületek jobb és balodalát. Sorokból töröl.
Spark	- Négy egymás mellett lévő pont számértékeit öszszeadja és 256-tal elosztja. A maradék lesz a közös szín.
Soften	- Lágyítja, elmossa az átmeneteket
Smooth	- Defokuszálja a képet. Homályossá teszi.
Tile	- Az aktív cellát patternként haszálja. Pl.: Rajzoljunk egy csíkot. Get-eljük a Cel menüben. Állítsuk Tile-ra az írásmódot, majd rajzoljunk egy egész képernyő nagyságú fillezett négyzetet. Megláthatjuk, hogy csíkokkal lesz tele az egész képernyő.
Unbuzz	- Az interlace képeknél megszünteti a vibrálást, mert a scansorok figyelembevételével elmossa a színeket.
Unzag	- A testek sarokfelületeit levágja.

2. táblázat

Box	- Négyszög rajzolása
Circle	- Kör készítése
Draw	- Szabadkézzel rajzolás
Driz.	- Az egérmozgás sebességétől függ a vonal vastagsága
Edge	- A már meglévő rajz permére húz vonalat az aktív színnel, vagyis vastagítja
Fill	- Területkitöltés
Gel	- Ezt nézze meg mindenki maga
Line	- Vonalhúzás
Move	- A kép egy részletének elmozdítása, másolása
Oval	- Oválís készítés
Petal	- Lóhereformájú alakzat rajzolása
Poly	- Folytatólagos vonal
Rpoly	- Sokszögrajzolás, a szögek száma állítható
Sep.	- Színcsere
Shape	- Szabadkézzel rajzolás (A Tween menüben lesz még szó róla)
Spiral	- Spirális alakzat készítés
Spline	- Görbíthető vonal
Spray	- Magyarul: szpré
Star	- Csillagforma, állítható csúcsszám
Streak	- Szaggatott vonal rajzolás
Text	- Szöveg készítése

1. táblázat

A tool-ok még ezidág nem kerültek felsorolásra, az 1. táblázat tartalmazza ezeket.

Maradt még egy tool, amire kevés egy sor. *Fill to* - Példából szeretném elmondani: Tegyük fel, hogy az alapszín fekete. A képen van három különböző színű négyzet, ebből kettő összeér, egy pedig külön van. Válasszunk aktív színnek az feketén és a másik három színen kívül valami ötödik színt. Ha ez megvan, akkor klikkeljünk a háttérre. Ekkor a Pick feliratból Fill lesz. Ezekután klikkeljünk arra a két négyzet valamelyikére, amelyek összeérnek. Ekkor érdekes dolog történt. Mindkét négyzet felvette a kiválasztott színt, de a harmadik, amely nem ért hozzájuk, az eredeti színében pompázik. Tehát az első szín, amit kijelöltünk, az egy határolószín volt. A második, az már csak azt mutatta meg, hogy melyik ponthalmazt kell egyszínűre változtatni.

Az Ink-ekről, vagyis a írási típusokról sem beszéltünk még. Ezek az írásmódok a műveleteknél, a változásoknál lényegesek. Értelmezni úgy kell őket, hogy amikor egy pixel, vagy terület változik, akkor a régi és az új színértékek között történik a művelet. Pl.: írástípus=add. Egy 4-es számú zöld színre ráírunk egy 6-os számú fekete színnel, akkor a két érték összeadódik, és a 4-es helyén megjelenik a 10-es szín.

A 2. táblázat tartalmazza az írási típusokat

Ami még kimaradt, az meg lesz majd máskor. Sziasztok és kellemes nyaralást minden kedves olvasónknak.



Molnár Károly

A Rendszerbarát

Folytassuk ismerkedésünket a gadtools.library még hátralevő gadget típusával, majd a függvények ismertetése következik.



Text-gadget: csak olvasható szöveg megjelenítésére. TagItem: TEXT_KIND. *GTTX_Text* (V36) - pointer a NULL-lal lezárt megjelenítendő karaktersorozatra. Alapértelmezés NULL, azaz nincs kiíratandó szöveg. *GTTX_CopyText* (V37) - a megadása a szöveg másolását eredményezi, nem csak a szövegre mutató pointer használatát. Ez csak a GTTX_Text kezdeti (a CreateGadget() meghívásakori) tartalmával működik. Ha a GTTX tartalma megváltozásra kerül, az új tartalom csak pointerrel kezelődik, nem másolódik át. Használata nem tanácsos GTTX_Text NULL értékénél. *GTTX_Border* (V36) - TRUE értéke esetén egy keretet rajzol a gadget körül. *GTTX_FrontPen* (V39) - a szöveg kiírásához használt pen. Alapértelmezés DrawInfo->dri_Pens[TEXTPEN]. *GTTX_BackPen* (V39) - a szöveg hátterének színe. Alapértelmezésnél a háttér változatlan marad. *GTTX_Justification* (V39) - a szöveg helyzetét adja meg a gadget boxban: GTJ_LEFT, GTJ_RIGHT és GTJ_CENTER jelenti a balra, jobbra, ill. a középre igazítást. Alapértelmezés a balra igazítás. *GTTX_Clipped* (V39) - meghatározza, hogy a szöveg vágásra kerüljön-e a gadget méreteivel meghatározott helyen. Alapértelmezés keret nélküli gadget-eknél FALSE, keretes gadgeteknél TRUE.

Egy olyan tag van, amely minden típusú gadget-tel értelmezett (V37). Ez a *GT_Underscore*, mely megadja, hogy melyik karakterrel jelöltük meg azt a karaktert, melyet alá kell húzni. Ez a billentyű ekvivalensek jelölésére szolgál, de magát a billentyűzet kezelését nem végzi el a gadtools.library.

A következőkben ismerkedjünk meg a gadget-ek kezeléséhez szükséges rutinokkal és használatukkal.

CreateContext - helyet foglal a gadtools-szal összefüggő adatok számára (V36)
gad = **CreateContext**(*glistpointer*);
D0 A0
struct Gadget *CreateContext(struct Gadget **);

Helyet foglal le a gadtools részére, hogy tárolni tudja a kapcsolódó adatokat. Ténylegesen létrehoz egy nem kiválasztható, láthatatlan gadget-et, mely rendelkezik az adatok tárolásához szükséges hellyel. A funkció hívása minden más gadget létrehozó rutin hívása előtt történjen.
glistptr: egy Gadget-re mutató pointer címe, mely előzetesen NULL-ra lett állítva. Mikor minden gadget-et létrehoztunk, akkor a pointer felhasználható NewWindow.FirstGadget-ként, vagy az AddGList(), RefreshGList(), FreeGadgets() stb. rutinokkal.
gad: pointer az így létrehozott ún. context gadget-re, vagy NULL sikertelen próbálkozás esetén.

CreateGadgetA - egy gadtools gadget inicializálása (V36)
CreateGadget - varargs stub a CreateGadgetA() függvényhez (V36)
gad = **CreateGadgetA**(*kind, previous,*
D0 D0 A0
newgad, tagList)
A1 A2
struct Gadget *CreateGadgetA(ULONG, struct Gadget *, struct NewGadget *, struct TagItem *);
gad = **CreateGadget**(*kind, previous, newgad, firsttag, ...*)
struct Gadget *CreateGadget(ULONG, struct Gadget *, struct NewGadget *, Tag, ...);

A CreateGadgetA() meghatároz és inicializál egy új, a megadott típusú gadget-et, és hozzákapcsolja az előzőhöz. A létrejövő gadget a típuson, a NewGadget struktúrán és a tagokon alapul.
kind: a gadget típusát adja meg (button, checkbox stb.)
previous: az előző gadget-re mutató pointer. A függvényhívás sikertelen lesz, ha ez a mutató NULL értékű.
newgad: egy kitöltött NewGadget struktúra, mely leírja a gadget méretét, pozícióját, címkéjét stb.
tagList: egy tagokból álló tömbre mutató pointer, mellyel további paraméterek adhatók meg. Ennek használata opcionális, ha nem kerül használatra, akkor értékének NULL-nak kell lennie.

FreeGadgets - megszünteti a gadget-ek láncolt listáját (V36)
FreeGadgets(*glist*)
A0
VOID FreeGadgets(struct Gadget *glist);

Megszünteti a megadott gadget-től kezdődően a láncolt lista összes gadtools gadget-jét. Felszabadít minden, a CreateGadgetA() rutin által lefoglalt memóriát. A rutin NULL paraméterrel történő meghívás esetén is biztonságosan működik.
glist: az első megszüntetendő gadget-re mutató pointer

GetVisualInfoA - a megjelenítéshez szükséges információ megszerzése (V36)
GetVisualInfo - varargs stub a GetVisualInfoA() függvényhez (V36)
vi = **GetVisualInfoA**(*screen, tagList*)
D0 A0 A1
APTR vi = GetVisualInfoA(struct Screen *, struct TagItem *);
vi = GetVisualInfo(screen, firsttag, ...)
APTR vi = GetVisualInfo(struct Screen *, Tag, ...);

A függvény által visszaadott mutató egy nem nyilvános adatterületre mutat, mely a gadtools részére fontos információkat tartalmaz, hogy a megjelenítés a legjobb minőségű legyen. A visszaadott érték felhasználása minden gadget NewGadget struktúrájában, ill. a menühívások paramétereként történik. Ha már nincs szükség a gadget-ekre, ill. menükre, akkor a FreeVisualInfo() kerüljön meghívásra.
screen: arra a screen-re mutató pointer, melyre gadtools műveletek vonatkoznak majd. A pointer NULL értékénél a függvény hívása sikertelen lesz.
tagList: opcionális paramétereket megadó tag-tömbre mutató pointer, vagy NULL. Jelenleg nincs tag definiálva ilyen célokra.
vi: pointer a nem nyilvános adatterületre, vagy NULL sikertelen hívás esetén.

FreeVisualInfo - a GetVisualInfo()-val kapott erőforrások visszaadása a rendszernek (V36)
FreeVisualInfo(*vi*)
A0
VOID FreeVisualInfo(APTR);

A függvény visszaad minden memóriát és más erőforrást a rendszernek, melyet a GetVisualInfo() függvénnyel foglaltunk le. A rutin csak akkor kerüljön meghívásra, ha befejeztük a gadget-ek használatát (pl. CloseWindow() után), de a screen még érvényes (CloseScreen() vagy UnLockPubScreen() előtt).
vi: a GetVisualInfoA() függvénnyel kapott mutató. Ez az érték lehet NULL is.

GT_SetGadgetAttrsA - a gadtools gadget attribútumát változtatja meg (V36)
GT_SetGadgetAttrs - varargs stub a GT_SetGadgetAttrsA() függvényhez (V36)

GT_SetGadgetAttrsA(*gad, win, req,*
A0 A1 A2
tagList)
A3

```
VOID GT_SetGadgetAttrsA(struct Gadget *, struct Window *, struct Requester *, struct TagItem *);
```

GT_SetGadgetAttrs(*gad, win, req, firsttag, ...*)

```
VOID GT_SetGadgetAttrs(struct Gadget *, struct Window *, struct Requester *, Tag, ...);
```

A megadott gadget jellemzőit változtatja meg, a taglist-nek megfelelően. A taglistában felsorolásra nem kerülő jellemzők változatlanok maradnak.

gad: mutató a gadget-re. V39-nél értéke lehet NULL is, mely esetben a függvény nem csinál semmit.

win: mutató a gadget-et tartalmazó ablakra. V39 esetén NULL értékű is lehet, mely esetben a gadget belső adatai megváltoznak, de újrarajzolásra nem kerül.

req: későbbi felhasználásra fenntartva. Mindig NULL legyen.

tagList: a tag-tömbre mutató pointer, vagy NULL.

Csak az alábbiak hatása módosítható:

BUTTON_KIND: *GA_Disabled* (V36)
CHECKBOX_KIND: *GA_Disabled* (V36), *GTCB_Checked* (V36)
CYCLE_KIND: *GA_Disabled* (V37), *GTCY_Active* (V36), *GTCY_Labels* (V37)
INTEGER_KIND: *GA_Disabled* (V36), *GTIN_Number* (V36)
LISTVIEW_KIND: *GA_Disabled* (V39), *GTLV_Top* (V36), *GTLV_MakeVisible* (V39), *GTLV_Labels* (V36), *GTLV_Selected* (V36)
MX_KIND: *GA_Disabled* (V39), *GTMX_Active* (V36)
NUMBER_KIND: *GTNM_Number* (V36), *GTNM_FrontPen* (V39), *GTNM_BackPen* (V39), *GTNM_Justification* (V39), *GTNM_Format* (V39)
PALETTE_KIND: *GA_Disabled* (V36), *GTPA_Color* (V36), *GTPA_ColorOffset* (V39), *GTPA_ColorTable* (V39)
SCROLLER_KIND: *GA_Disabled* (V36), *GTSC_Top* (V36), *GTSC_Total* (V36), *GTSC_Visible* (V36)
SLIDER_KIND: *GA_Disabled* (V36), *GTSL_Min* (V36), *GTSL_Max* (V36), *GTSL_Level* (V36), *GTSL_LevelFormat* (V39), *GTSL_DispFunc* (V39), *GTSL_Justification* (V39)
STRING_KIND: *GA_Disabled* (V36), *GTST_String* (V36)
TEXT_KIND: *GTTX_Text* (V36), *GTTX_FrontPen* (V39), *GTTX_BackPen* (V39), *GTTX_Justification* (V39)

Mivel a régóta ígért példaprogram már nem férne el a maradék helyen, ill. az alkalomból, hogy a rendszerbarát rovat is egyéves fennállását ünnepli, egy kissé rendhagyó dolog következik: áttekintést adok arról, hogy az elmúlt év során milyen változások történtek azon programozással (és egyébbel) kapcsolatos programok terén, melyekről az elmúlt év folyamán megemlékeztünk a GURU oldalain.

SAS/C®: az előző szám megjelenésével egyidőben jelent meg a legújabb update (6.3), mely néhány fontosabb hibajavítást is tartalmaz. Ezeknek köszönhetően optimalizálás esetén sem tűnik visszahozhatatlanul el a képernyő (tipikus A1200-as probléma).

Devpac 3: megjelent a 3.0-ás rendszert támogató változat (3.04). Ezen legfőképp az kell érteni, hogy a 3.0-ás include-file-okat tartalmazza a programcsomag. A fordító debuggerét, a Monam-ot, teljesen 68040 és Amiga 4000 kompatibilissá tették.

HighSpeed Pascal: az új verzió 1.10 nem tartalmaz forradalmian új többlet szolgáltatásokat, mindössze kisebb hibajavításokat a fokozottabb Turbo Pascal kompatibilitás érdekében.

QuarterBack Tools: végre megjelent a 2.0-s verzió, mely támogatja a legújabb lemezformátumokat is (international mode, directory cache), lényegesen gyorsult (több mint 3-szorosára) és rendelkezik egy egyszerű disk editorral is, mellyel lehetőség van a lemeztartalom közvetlen megváltoztatására is. Ez utóbbi hard diskek esetén még sok további fejlesztést igényel.

És néhány az apróbbak közül:

GadToolsBox: a fejlesztés itt sem állt meg. A legújabb változat már a 2.0c verziószámot viseli. Az új változatok (>=2.0) legnagyobb újítása az új menü szerkesztőrész.

AmigaGuide: a Commodore hivatalosan is kiadta az új 2.1/3.0-ás operációs rendszer részeként. Továbbá kiadott egy fejlesztői rendszert is. A 34.3-as verziószámot viselő fejlesztő rendszer két fő részből áll. A nagyobbik a V34-es verziószámot viselő tartalmazza az 1.3-tól használható file-okat (library, autodoc-file, példaprogram stb.), míg a V39 verziószámú változat az OS3.0-ba épített AmigaGuide datatype és class használatát mutatja be.

KCommodity: már ő sem a régi: immár a 2.5-s verzióval, rengeteg új szolgáltatással (pl. saját nyomtató rutinnal) halad a jövője felé.

BootX 5.23: ez maradt az utolsó verzió is: a szerző abbahagyta a program fejlesztését. További használatra más vírusirtókat javasol, pl. VirusChecker (6.28), VT 2.53, ... A legújabb hírek szerint a program fejlesztését más folytatja...

AIBB: az új gépek (A1200/4000) megjelenését követően gyorsan növekedett a verziószám is, jelenleg a 6.1-nél tart. Ez a változat korrekten felismeri az új chipkészlet elemeit (Alice, Lisa), lehetővé teszi a grafikus sebesség összehasonlítását különböző felbontásokban, megváltoztatták a viszonyítási alapul szolgáló gépeket (A600, A1200, A3000-25, A4000/040) és jobban kezelhetővé tették a grafikus felhasználói felületét.

SysInfo: hasonló pályát futott be mint az előző program: immár a 3.18-as verzióig jutott.

ToolManager: az újabb változat (2.1) egy újabb object típussal bővült, az access-szel, mellyel a hálózat hozzáféréssel kapcsolatos teendőket egyszerűsíthetjük. Az új változat immár számtalan nyelven küldheti (német, francia, olasz, norvég, holland, svéd, finn stb.), mivel a legtöbb, WB által támogatott nyelvhez megírták a program fordítását.

Enforcer: Ha már szóba került az Enforcer megemlítem, hogy talán az egyik legegyszerűbb módja a 68030/68EC030 megkülönböztetésének, az Enforcer és a LawBreaker program használata. Mivel a 68EC030-s processzorok gyártási selejtek, melyekben nem működik az MMU, csak az MMU funkciók közvetlen tesztelésével dönthető el, hogy EC, vagy nem EC. Az EC030 processzorok alkalmazása mellett a kedvezőbb áruk, ellenük többek közt a virtuális memóriakezelés lehetőségének elvesztése szól.

CacheClock: annak ellenére, hogy csak az előző számban írtunk róla, máris megjelent egy újabb változat (V1.1).

Mivel így ismét sikerült teletölteni a két oldalt, a példaprogram közlése szeptemberre marad.

(JOCO)

CD-ROM az új média

A CD-ROM, amely édestestvére a hifi világából már jól ismert CD lejátszóknak, úgy tűnik végérvényesen bevonult a számítástechnikába, legalábbis a tavaszi óriás számítógépes shown, a hannoveri Cebiten úton útfélen CD-be botolhatott a látogató. Ez pedig jelent valamit, lévén a Cebit meghatározó jelenség a számítástechnikában.

De pontosan mi is az a CD-ROM, amiről már Magyarországon is egyre többen beszélnek, de megfelelő információ híján sok tévhit is kering? A CD-ROM egy a floppy lejátszóval analóg egység, amely az audio CD-vel megszólalásig hasonló lemezt tud fogadni, azonban kapacitása messze felülmúlja a floppy-ét. Köztudott, hogy egy HD-s 3,5-es floppy lemezen 1,44MB információ helyezhető el, míg a CD-n kb. 630MB. A másik nagy különbség a két rendszer között az, hogy a CD lemezre írni nem lehet, csak read-only azaz csak olvasható. Az információt, programokat gyárilag kell felvinni. A fentiekből következik, hogy ilymódon sem a floppynak sem a winchesternek nem konkurense, hanem itt valóban valami újról van szó.

De kezdjük az elején! Hogyan is működik a CD-ROM? Ellentétben az előbbi médiákkal itt nem mágnesesen történik az adatok tárolása, hanem a lemezre - ami egy speciális műanyag alumínium réteggel és egy védőlakkal bevonva - egy bonyolult rendszer szerint, mechanikusan vitték fel az digitális információt. A lemez nagy sebességgel forog és egy fénysugár letapogatja a digitális adatokat. Ebből két dolog is következik. A lemez élettartama elméletileg végtelen, hiszen nincs kopásnak kitéve. Másrészt a letapogatás pontossága nagy adatsűrűséget enged meg, aminek következménye az előbb említett 630 MB.

A CD új lehetőségeket nyit meg az adattárolásban, hiszen akár egy lexikon összes adata elfér néhány lemezen. De ma már óriási grafikai adattárak, fontkészletek stb. kerülnek forgalomba, amelyek megjelentetése floppy lemezen elképzelhetetlen lett volna. Az egyik leggyorsabban növekvő szektor a számítógépes játékok, ahol a CD nagy kapacitása miatt, eddig nem látott lehetőségek nyíltak meg. Szakértők szerint a CD-ROM egységek árának rohamos csökkenésével - ennek éppen tanúi vagyunk - rövidesen már csak CD-n jelennek meg a játékok, ill. eleve olyan játékok készülnek majd, amelyek el sem férnének a hagyományos lemezeken. Hírek szerint a Microsoft Windows programjának új verziója a Windows NT is csak CD-n kerül forgalmazásra.

CD lejátszó ma már szinte minden rendszerre létezik, kezdve az Amigától a PC-n keresztül a Macintoshig. Ez utóbbinak csúcsmodelljei már gyárilag beépített CD-ROM-mal kerülnek forgalomba. A legfontosabb piac azonban a PC-k piaca, ami egyértelműen adódik a PC hatalmas elterjedségéből. A legtöbb gyártó, amelyek között olyan neveket találunk mint a Sony, Panasonic, Toshiba, Chinon stb., a PC-re koncentrál. Általában kétféle alapmodell kapható. A külső csatlakoztatású, amely egy külön házban kapott helyet, és a beépíthető, amely a PC ház valamelyik szabad 5,25-es tárolóhelyét foglalhatja el. Beépítése nem túl bonyolult, s mivel olcsóbb mint a külső modell sokkal nagyobb népszerűségnek örvend. Persze további különbségek is felfedezhetők az egyes modellek között.

A CD-ROM működéséhez egy vezérlő kártya is szükséges, amely lehet AT típusú (nem tévesztendő össze a winchesterek IDE vezérlőjével!), míg a drágább modellek SCSI típusúak. A vezérlő kártya standard tartozék, azonban számos hangkártya, pl. a Sound Galaxy kártyák beépített CD-ROM vezérlőt is tartalmaznak, így a vezérlő nem foglal el külön kártyahelyet.

Ma már a CD-ROM-ok viszonylag egységes ISO szabvány szerint készülnek, azonban érdemes odafigyelni a vásárlásnál, hogy a CD-ROM képes legyen az audio CD, valamint a Photo CD lejátszására is. Az előbbivel így megspórolhatjuk egy drága hifi eszköz megvásárlását, s ha éppen a számítógép részére nem dolgozik a CD-ROM, munka közben hallgathatjuk kedvenc CD lemezünket. A Kodak cég által kifejlesztett ún. Photo CD szabvány pedig fantasztikusan jó minőségű képek tömeges tárolását teszi lehetővé. A Magyarországon legelterjedtebb modellek a kedvező áru Mitsumi, a széles modellválasztékot képviselő Sony, valamint a Philips és a Panasonic - általában eleget tesznek a fenti követelményeknek. Az utóbbi időkben néhány cég, pl. a Chinon, a Toshiba vagy a Texel ún. dupla sebességű CD-ROM-mal rukkolt elő. Áruk azonban duplája a normál készülékeknek. Igaz, hogy az átviteli sebesség megkétszerezésével a betöltési idők jelentősen lerövidülnek és a sűrűn utántöltöges programoknál kellemesebbé teszi a munkát. Kérdés, hogy megéri-e a jelentős többletköltséget.

Végül néhány szót a programkínálatról. Öt csoportba sorolhatjuk a programokat. Az elsőbe a professzionális felhasználókat érdeklő nagyterjedelmű adatbázisok, pl. lexikonok tartoznak. Magyarországon is jelent meg ilyen, ez a magyar törvényeket tartalmazza. A másik csoport shareware programgyűjtemények. Többszáz újabb és régebbi shareware program található az ilyen lemezeken. A programoknak igazából semmi köze a CD-hez, a jelentősége abban van, hogy nem foglalja a winchesterünket. A harmadik csoport grafikákat és fontokat tartalmazó gyűjtemények, amelyek önállóan vagy valamely program, pl. a Corel Draw tartozékaként kerültek kiadásra. A negyedik és egyre nagyobbá váló csoportba a játékok tartoznak. Kezdetben csak korábbi játékok CD-s kiadásai jelentek meg, de 1993-ban már sok olyan játékkal találkozunk majd, amelyet kizárólag CD-re fejlesztettek, vagy a CD verzió jelentősen többet mutat a floppy-n kiadottól. Az ötödik csoportba az a valószínűleg nem hosszú életű és kétes értékű csoport tartozik, amely a pornó film és újságok egy bizonyos keverékét képviseli.

Összefoglalva azt modhatjuk, a CD mára meghódította a számítástechnikát, s ma már bizton kijelenthetjük, nem lesz tiszavirág életű.

Message

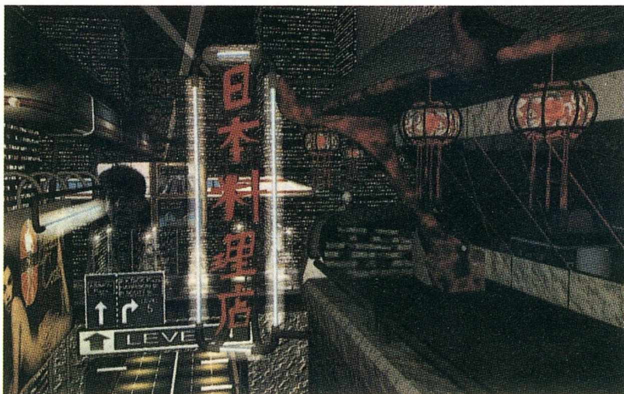
BitMovie '92
Teljes Amiga siker!

Olaszországban minden évben megrendezik a BitMovie számítógép grafikai találkozót, amelyen mindenki megmutathatja mit is tud ő és a gépe. Négy kategóriában indulhatnak a jelentkezők: 2D állókép, 3D állókép, 2D animáció és 3D animáció. Az idén sem volt ez másképp, a versengés április 8-12. között zajlott. Több mint 180-an indultak közel 400 pályaművel. Az Amigák taroltak: mind a négy első helyezett mű Amigával készült!
A 2D állókép kategória győztese Maria Helene Parant: Inanna l'ange c. képe, amely egy Amiga 3000-esen készült 24 bites kép.
A legjobb 3D állókép címet Allessandro Saponi: Nippon Ryori Ten c. 2048×1366 képpont felbontású 24 bites képe nyerte el, amely természetesen Imagine-nel készült. A képen 4 óráig dolgozott egy Amiga 3000-es.
A 2D-s animációk legjobbjának készítője Magyarországon sem ismeretlen: Eric Schwarz a neve, és békájának legújabb történetével, a Quality Time-mal nyert. A mű öt teljes percen keresztül pereg a képernyőn, miközben közel 2500 képkockát láthatunk.
És végül a legjobb 3D-s animáció Eva Cortese olasz pályázó műve lett, a Bye Bye Blue. Az egyperces animáció 925 képkockából áll és egy Amiga 3000-esen készült Imagine-nel.

Ez az eredmény remélem sok kétkedőnek eloszlatja az aggályait: Az Amigának igenis VAN KERESNIVALÓJA a professzionális személyi számítógépek között. Nagyon is.

ÚJ VÍRUS!
Ez nem vicc...

Bár egyre kevesebben vannak, azért sajnos még akadnak olyanok, akik vírusok írásával töltik az idejüket. A haldokló Amiga vírus színen új gyilkos tűnt fel, amelyet "Fuck" vírusnak neveztek el. Eredetileg a Modemchecker nevű programmal terjedt, ez volt a hordozója (MCECK.LHA); ez a program azt állítja magáról, hogy ellenőrzi van-e modem kapcsolva az Amigára - nem ezt teszi. Futtatásakor a memóriába kerül a vírus, ahonnan már terjed mint a futótűz. Ha 5-10 percig nem érintik a billenytűzetet, akkor a program működésbe lép, és az ÖSSZES MEREVLEMEZ PARTICIÓRA A "FUCKFUCKFUCK" szöveget írja véletlenszerűen kiválasztva a szektorokat. A vírus nagyon gyorsan rombol, kb. 4 másodperc kell neki ahhoz, hogy a merevlemez a "Not a DOS Disk" állapotba kerüljön.
A veszély jelentőségét bízonyítja, hogy az Európa egyik legnagyobb Amigás BBS-eként ismert SkyLink-et a vírus TELJESEN MEGSEMMISÍTETTE!
A védekezésre eddig két program született: NoFuck és FuckCheck, ezek letölthetők 'majd minden BBS-ről.



3D CD-ROM
600 MB-nyi modell!

Az amerikai Sysnedis cég már régóta résztvevője az Amiga 3D grafikai csatának az Interchange nevű, igen értékes programjával. Ez a program lehetővé teszi a különböző 3D modellező programok közötti adatcserét, adatkonverziót. A régi változat néhány, a hamarosan megjelenő, új Interchange Plus több mint 20 formátumot támogat, közöttük olyanokat mint az Alias vagy a Softimage (Silicon Graphics gépeken futó "high-end" programok).

Nos, az új Interchange demonstrálására és a 3D rajongók örömére a cég kiadta a "Syndesis 3D-ROM" nevű CD-jét, amelyen több mint 500 szabadon terjeszthető 3D-s modell található AutoCAD DXF, 3D Studio, Wavefront .obj, Video Toaster LightWave és Impulse Imagine PC/Amiga formátumban. Külön bónusz az a közel 400 ismételhető kép, amelyet textúraként kiválóan lehet alkalmazni, valamint a mindezeket tartalmazó katalógus.

A 3D-s modellek olyan neves, kifejezetten ezzel foglalkozó cégektől származnak, mint Viewpoint Animation Engineering, Noumenon Labs, VRS Media vagy a Mira Imaging.

Az ISO-9660 formátumú CD-ROM, minden Atari, MS-DOS, Macintosh, Amiga és Unix gép számára elérhető.

További információk:
Syndesis Corporation
P.O. Box 65
235 South Main Street
Jefferson, WI 53549
Tel.: (414) 674-5200
Fax: (414) 674-6363

Deluxe Music
A második generáció

Az Amigás (és nem Amigás) körökben oly népszerű Electronic Arts a néhány éve elfeledett zeneszerkesztő programját újra elővette, leporolta, kidobta, majd az alapoktól kezdve újra kifejlesztette. Az öreg Deluxe Music Construction Set he-

lyébe lépő Deluxe Music II mindent tud amit a régi, sőt: több dokumentumot lehet egyszerre megnyitni, teljeskörű makró támogatás, és Arexx interfész a főbb újdonságok. Az új Deluxe Music MIDI kompatibilis, az egyes hangszerekhez különböző stílusok rendelhetők (pl. staccato, legato).

A programcsomaghoz tartozik még egy különálló, szabadon terjeszthető lejátszóprogram, természetesen Arexx porttal. Így az elkészített zenéket könnyen felhasználhatjuk multimédia bemutatókhoz, együttműködve más programokkal.

Az upgrade ára a korábbi változatról $50.

Electronic Arts
1450 Fashion Island Blvd.
San Mateo, CA 94404
Tel.: 415/571-7171

Director II
Amiga + PC

Az angol Tritec Marketing egyedülálló grafikus kártyát jelentett be, melynek neve Director II. Nemcsak fantasztikus teljesítménye, hanem az a tulajdonsága, hogy Amiga és PC változat is készül belőle - teszi indokolttá ezt a állítást.

A kártya egy 24 bites FrameBuffer, képdigitalizálóval és genlock-kal. A képmanipulálás megfelelő sebességét az alapkiépítésben is megtalálható 32 MHz-es (opcionálisan 40 MHz-es) TMS34020-as grafikus processzor és a kártyán opcionálisan elhelyezhető TMS34082 3D társprocesszor biztosítja (ezzel lehetővé válik a 3D modellek valós idejű árnyékolt megjelenítése). A kártyán 4 MB 64 bites VRAM található, a képek számára és 4 MB 32 bites DRAM a grafikus processzor programjainak tárolására.

A felbontások szabadon programozhatók, pl.:

- 1024×1024 24 bit
- 2048×2048 8 bit
- 4096×2048 4 bit
- 4096×4096 2 bit
- 8192×8192 1 bit.

A feldolgozás sebességének növelésére további három társprocessor (TMS34082) csatlakoztatható az alapkártyához egy külön kártyán. Az így elérhető teljesítmények:

- Integer: 10 MIPS
- Floating Point: 160 MFLOPS
- Blokkmásolás: 142 MegaPixel/sec
- Fill: 1340 MegaPixel/sec
- Vonalhúzás: 5 MegaPixel/sec

A kártya analóg RGB-szinkronjel be- kimenetekkel rendelkezik, az ára egyelőre nem ismert.

Tritec Marketing
1-Mex-House
6 Wadsworth Road
Perivale, Middlesex
UB6 5BB
Tel.: 081-991-5591
Fax: 081-566-7285



PEGGER
Ez aztán tömörít

Az amerikai Heifner Communications és az Express-Way Software cégek bejelentették közös termékük, a PEGGER-t. Ez nem más, mint egy JPEG képtömörítő rendszer. Lehetővé teszi a JPEG képformátum használatát olyan programok számára is, amelyek eredetileg erre nem voltak felkészülve! A PEGGER a háttérben fut, és automatikusan konvertálja a mentésre, ill. betöltésre kerülő képeket, pl. a Deluxe Paint vagy a Video Toaster esetében. Az optimalizált JPEG tömörítő másodpercek alatt elvégzi ezt a munkát egy Amiga 4000-esen. A rendszer úgy van megírva, hogy több különálló program is olvashat/írhat képfájlokat párhuzamosan. Az egyszerre folyó műveletek prioritását tetszés szerint beállíhatjuk.

Természetesen a PEGGER-rel lehetőség van közvetlen képkonvertálásra is, vagy vezérelhetjük akár script-ből is a beépített Arexx interfészen keresztül. Mivel a JPEG tömörítés a képet kis blokkokra osztja fel, és ezeken dolgozik a PEGGER memóriaigénye szerény: egy 3000×2000-es 24 bit felbontású kép tömörítéséhez mindössze 2 MB memóriára van szükség (a teljes kép memóriaigénye 30 MB!).

A PEGGER minden biztonsági követelménynek eleget tesz: rendszer összeomlás-újraindítás esetén a PEGGER automatikusan ott folytatja, ahol a gonosz GURU meditáció megszakította!

A hamarosan megjelenő Commodore DSP (Digital Signal Processor) kártya kezelésére is felkészült a PEGGER. Ez a 66 MHz-es 32/64 bites lebegőpontos specializálódott processyor jelentősen meggyorsítja majd a JPEG képek tömörítését/kicsomagolását.

A PEGGER ára: $95

Heifner Communications, Inc.
4451 I-70 Drive NW
Columbia, MO 65202
Tel.: (800) 445-6164
Fax: (314) 445-0757

LhA 2.0
Jön!

A legnépszerűbb Amigás tömörítőproram az LhA, egy svájci egyetemista fiatalember, Stefan Boberg műve. Szorgalmasan gyártotta az új verziókat, ám az utóbbi hónapokban a nagy tempo jelentősen csökkent. Nos örömmel jelentjük, hogy az átmeneti nehézségek után - amelyet a svájci hadsereg kiképzése jelentett - Boberg ismét teljes lendülettel lát munkához, és nyár végére várható az LhA 2.0, amely SOKKAL többet tud majd mint elődjei!

- Jobb és gyorsabb tömörítés. Jobban tömörít mint BÁRMELY mai program bármely gépen (pl. PKZip, ARJ, SQZ, Shrink).
- Hatékony, aszinkron I/O műveletek. Az adatok következő csoportjának olvasása miközben, az előző csoportot tömöríti a program. Közvetlen lemez tömörítés, hasonlóan a DMS-hez, de az LhA 2.0 nincsen a 80 cilinderes eszközökre korlátozva!
- Közvetlen lemezre írás a fájlrendszer megkerülésével (mint a Quarterback vagy az Amiback), de a lemezek később szabadon felhasználhatók mint FFS-re formázottak.
- Fájlrendszer "link"-ek mentése és visyszatöltése.
- Beépített "Multi-volume" szolgáltatás (a nagyméretű archívumokat több lemezre menti a program), grafikus felhasználói felülettel amely lehetővé teszi az LhA 2.0 "backup" programként való használatát.
- Új parancs sor értelmező, egyszerűbb parancsokkal és hatékonyabb csoportos fájl kijelöléssel.
- Hálózati támogatás (Amiga OS 3.1-től).
- Négyféle üzemmód: Parancssoros (mint az LhA 1.x-nél); Parancssor+Grafikus (a fájlok kijelölése interaktív módon történik, a parancsokat be kell gépelni); Workbench mód (korlátozott felhasználói felület); Teljes grafikus felhasználói felület mód + egy külön "Backup" felület.
- Különféle tömörítőalgoritmusok beépítésének a lehetősége (pl. ZIP, ARJ).
- Teljes lokalizálás
- Külön 68020/030 és 040 változatok

Az LhA 2.0 továbbra is Shareware, a regisztrált változat ára $20 lesz.

Electronic Design
PC-n is !

A német Elektrinoc Design cég 10 évvel ezelőtt alakult, és egyre növekedve ma már a legnagyobb Amiga video-hardver gyártó. Legújabb termékükkel belépnek a PC piacra is.
A PEGASUS egy videokártya, amely a PC VGA kártya jelét videóra rögzíthető formára konvertálja. A konvertálás a felhasználó számára nem észrevehető, teljesen hardver úton történik, nem zavarja a futó programokat. A kimenet FBAS és Y/C formátumú, így könnyen kombinálható az Electronic Design eddig kifejlesztett hardvereivel (Genlock-ok, képdigitalizálók), amelyek mindezidáig csak Amigával voltak használhatók.

A PEGASUS kártya ára 998 DM.

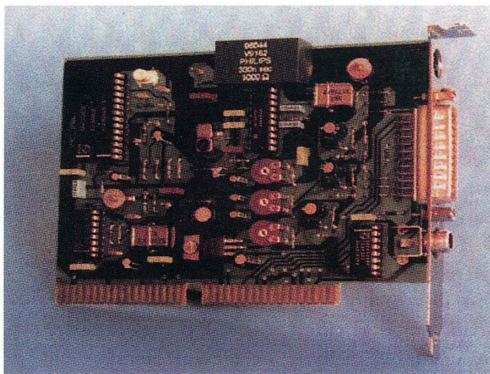
Az Amiga oldalon is beszámolhatunk fejlesztésekről:

A VideoKonverter egy kártya, amely az Amiga 2000/3000/4000 képjelét FBAS és Y/C formátumra konvertálja (képen látható a kártya). A VideoKonverter a Video bővítőhelybe illeszkedik.

- A Sirius-genlock-ot az ED mostantól 20 AGFA vektor betűkészlettel szállítja.

- A FrameMachine kártya új szoftvert kapott 2.1 verziószámmal, és immár teljesen AGA kompatibilis. Az ED a kártyát ADPro és ImageMaster Loader/Saver modulokkal szállítja.

Electronic Design
Tel.: +49-89/3545303
Fax: +49-89/3545674



Imagine 3.0
Egy kicsit késik...

Néhány számmal ezelőtt beszámoltunk az Imagine 3.0 nyár eleji várható megjelenéséről. Nos, a nyár eleje elmúlt, a program sehol. Telefonbeli érdeklődésünkre sűrű elnézések közepette közölték velünk, hogy a 3.0-ás verzió egy kicsit késik, talán ősszel megjelenik. Jó hírként elmondták, hogy a PC és Amiga verzió együtt jelenik meg.

Hatalmas reklámkampány kíséri a 2.0-ás PC változatot. Szerkesztőségünkbe is eljutott a program, teljesen olyan mint az Amiga változat, +Targa, TIFF képeket, valamint DXF formátumokat kezel. A programhoz írtak egy Amiga ablakkezelő (Intuition) emulátort, így a kinézettől kezdve a billentyűkombinációkig minden ugyanaz.
Érdekes hír, hogy hamarosan megjelenik az Imagine Amiga és PC változata után a Silicon Graphics verzió is.

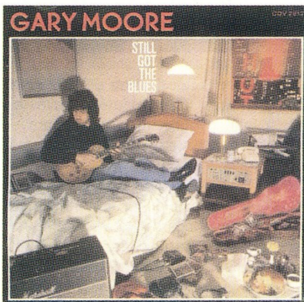
Marinov 'Gaborca' Gábor

Ezen a két oldalon megtalálod mindazt, amivel szerintünk legalább olyan jól el lehet tölteni az időt, mint a géppel. Zene, könyvek, filmek, szóval minden földi jó. Reméljük sok mindent kipróbálsz az ajánlatok közül és sikerül új dolgokat felfedezned.



Cure - Wish

Nagyon sok szépet és jót lehetne itt most mindjárt az elején elmondani, de inkább csak egy pár tényt erről a lemezről. Tudom, tudom, nem mai gyerek már, de valahogy mindig kimaradt a bemutatandó lemezek közül. Miután már mindenki (jól) azt hitte a Mixed Up c. remix lemez után, hogy kb. eddig tartott a Cure pályafutása, egyszerre csak megjelent ez a lemez, a Wish. Azt hiszem, hogy ez az egyik legjobb húzásuk volt elég hosszú ideje. Kicsit más, kicsit újabb, mint az előző lemezek, de ezt talán el is várhatjuk egy korszakvég utáni első lemeztől. Smith, az énekes hangja mit sem változott, bár vannak, akik vitatják azt, hogy egyáltalán lenne neki bármilyen hangja. Az ilyen kétkedő egyének nem hiszem hogy számot tarthatnak bárkinek is a figyelmére, ugyanis elég egyetlen Cure számot meghallgatni, máris kiderül, hogy nincs is igazuk. Anno rongyosra játszották a lemez hetedik számát, a Friday I'm In Love-ot, készült hozzá egy dögös video, és mindenki meg volt elégedve. Pedig ez a lemez azért ennél jóval több élményt nyújt, ha éppen olyan hangulatod van. Éppen olyan hangulata pedig szerintem manapság mindenkinek van, aki veszi magának a fáradságot és él bele a nagyvilágba. Szóval nem azért, de ez a lemez minimum a felveendők közé tartozik, de nem baj az sem, ha megvan, előbb-utóbb biztos eljön a nap, amikor jó lenne ha meglenne, de persze éppen nem lesz ott. Jobb ezt a szörnyű eshetőséget elkerülni és beszerezni valamilyen formában. Nyugodtan tedd a kívánságlistádra a Wish-t.



Gary Moore - Still Got The Blues

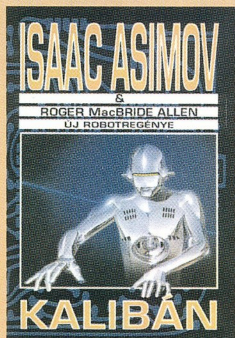
A mester tényleg komolyan gondolja ezt a blues dolgot, meg azt, hogy ő tulajdonképpen igen jól tud gitáron játszani. Direkt nem azt írtam, hogy gitározni, mert a két fogalom nem ugyanaz, legalábbis szerintem. Félreértés ne essék, ez sem vadonatúj lemez, ez is egy régi mulasztás pótlása, ugyanis már régen szerettem volna felhívni a figyelmet erre a nagyszerű gitáralbumra. Gary Moore-t azt hiszem nem is kell bemutatni a zenehallgató közönségnek, hiszen elég régóta bűvöli kedvenc hangszerét ahhoz, hogy mindenkinek ismernie kell, aki egy kicsit is érdeklődik a fent jelzett műfaj iránt. Ez az album talán kicsit visszafogottabb, kicsit technikásabb, mint például a Run for Cover, de nem is igazán lehet összehasonlítani a kettőt, van aki ezt szereti jobban, van aki azt. Igazán jól persze azok járnak, akik mind a kettőt el tudják fogadni, és meghallgatják ezt is, azt is. Aki ezt a lemezt még esetleg valamilyen eléggé el nem ítélhető módon még nem hallotta volna, az sürgősen vágtasson a legközelebbi ismerős zeneőrülthöz, két kilométeren belül lakó ismerősök előnyben részesülnek. Általában minden Moore albumra az jellemző, hogy bár az ember elég sok másfajta zenét hallgat, azért mindig vissza-visszatér egy-egy lemezéhez, meghallgatja, aztán bólint: aha, még mindig ilyen jó, mégis jól emlékeztem, pedig úgy tűnt, hogy nem is olyan igazi. Szóval ha egy kicsit csiszolni kéne a hallásodon, minőségi értelemben, akkor ezt a lemezt ne hagyd ki, megéri...



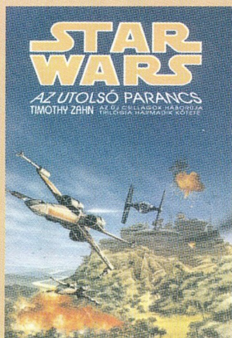
Joe Cocker - The Very Best

Ez a lemez nem igazán hivatalos válogatás a művész úr sikereiből, de az nem is olyan nagy probléma, a lényeg az, hogy valaki vette magának a fáradtságot és rámásolt egy mesterszalagra néhány koncertfelvételt, néhány régi stúdiószalagot és máris kész egy igazán nagyszerű csemege minden white fülnek. Egy igazán jellegzetes hanggal találkozunk ugyanis a lemezen, amely magával ragadóan egyedi, azonnal felismerhető és jól hallgatható. Az 1944-ben született Cocker, akinek a fenti képe valószínűleg az érettségi tablóról való, első nagy sikerét egy Beatles szám egyedi előadásával érte el, meglehetősen megbluesosítva a Little Help From My Friends c. világsikert. Ő maga a Majorine c. számtól számítja sikereinek kezdetét, amelyeknek ma már se szeri se száma. Ez a lemez 60 perces, de még ez a hatvan perc is csak arra elég, hogy egy minimális részét megmutassa egy stílusnak, amit Joe Cockernek hívnak. Mert ma már szinte élő legendaként dolgozik, már amikor dolgozik. Minden fellépése, még akár a tízpercesek is, eseményszámba mennek, és ha véletlenül koncertet ad valahol, hát az aztán egy igazi csoda. Ha valakinek netán ismerős lenne egyébként a név, hát esetleg annak tűnhet a 9 és fél hét c. Kim Bassinger filmből, ahol is a híres jelenet alatt Joe Cocker száma szólt, a You Can Leave Your Hat On, vagyis a kalapodat fennhagyhatod... Rémlik már valami? Ha nem, akkor sok mindenről lemaradtál, legalább a zenéről ne maradj le.

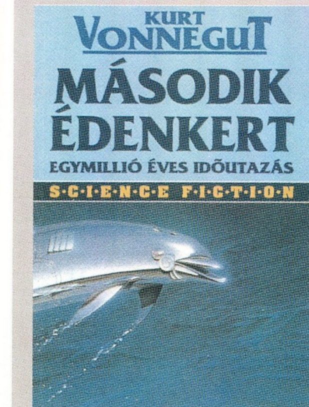
STILLA







Új Valhalla könyvek



Kurt Vonnegut - Második Édenkert

Azt hiszem, hogy Vonnegut nem ismeretlen a sci-fi olvasók népes táborában, de talán nem ismerik annyira, mint azt megérdemelné. Pedig több műve is megjelent már idehaza, novellái is eléggé ismertek. Ha máshonnan nem is, a Bajnokok Reggelije c. remekmű óta remelhetőleg mindenki tudja, kiről van szó. A mester most egy egymillió éves időutazásra invitál minket, amelynek során bemutatja, hogyan fejlődött az emberiség az 1986-os nagy világégés után. Ekkor csak egy hajó utasai maradtak életben, akik Galapagos szigetére kerültek. Itt folytatódik, vagy inkább kezdődik el az emberiség evolúciója. Vonnegut stílusa, sajátos humora garantálja, hogy az utolsó lapig feszült figyelemmel kövessük ezt az elképzelt jövőt, amelynek kialakításában Vonnegut semmit sem tartott túl bizarrnak vagy akár lehetetlennek. Például az új ember nem tud hazudni és rosszat tenni másoknak, mert egyszerűen képtelen erre. Hogy ebből milyen társadalom lehet? Olvasd el a könyvet, alig hiszem, hogy eltalálnád a választ... Pedig nem is olyan nehéz végiggondolni, persze csak akkor, ha az ember már olvasott legalább egy pár Vonnegut könyvet. Aki esetleg eddig ezt elmulasztotta volna, most itt az idő, hogy hozzáfogjon bepótolni a lemaradást. Ennél jobb alkalmat keresve sem lehetne találni ehhez. Persze nem az a kimondott jó kis lövöldözős sci-fi, de a maga műfajában az egyik legjobb.

Őslénypark (Jurassic Park)

Steven Spielberg legújabb, jól megIndustrialLightAndMagicezett filmje, az Őslénypark a bemutató utáni első hétvégén 45 millió dolláros bevételt hozott, így némi esély van arra, hogy túlszárnyalja az E.T.-t és több mint 228 millió dolláros összbevételt produkáljon, és így már az örökranglista első két helyén álljon a Spielberg mű. Egy, az I.L.M.-ről szóló dokumentumfilmet teljesen véletlenül épp a Jurassic Parc-ból vett részletekkel illusztráltak, így csak azt mondhatom, hogy ha a mutatott részletek benne is lesznek a filmben, akkor igen gyorsan fogjuk elfelejteni a T2 fantasztikus trükkjeit. Remélhetőleg ezen cikk megjelenésekor már ellenőrizni tudjuk állításom helyességét, ugyanis a magyar bemutatót július 20-a körül tervezik.

Douglas Adams - Az Élet, az Univerzum, meg minden

Meglehetős kajánsággal vettem a kezembe Adams mester művét, arra számítottam ugyanis, hogy a Galaxis Útikalauz Stopposoknak c. regényfolyam harmadik része már egy cseppet sem lesz érdekes, semmi új ötlet nem lesz benne, és hogy lassan kifárad az egész dolog. Ezzel szemben azt kellett tapasztalnom, hogy a kezdeti lendületből szinte semmit sem veszítve újra egy igazi etalon mű került végre kiadásra. A második rész végén kellemes társaságban hagytuk Arthur Dent-et, most pedig kiderül, hogy már öt éve él egyedül egy barlangban az őskori Földön, valahol Islington közelében. Éppen elhatározza, hogy próbaképpen megőrül egy kicsit, amikor ismét feltűnik Ford Prefect és újabb kalandokba sodorja hősünket. Van itt galaktikus háború, újra találkozhatunk az univerzum elnökével, amint egyszerre két torokkal vedel, egy neurotikus robottal, egy csinos földi lánnyal, néhány istennel egy igazi dögös bulin, valamint veszélyek és lehetetlen helyzetek egész sorával. Ezeken a ritka bonyolult helyzeteken, Adams szokásos ritka nagy marhaságaival viszi át a cselekményt, és amikor már azt hiszed, hogy már nem lehet mit kitalálni, akkor jön csak az igazi fordulat. Szóval itt a harmadik rész, rengeteg új és megjegyezni való trükk-kel, ismerettel, valamint egy meglehetősen nyílt befejeződéssel, mely jelzi, hogy nemsokára folyt. köv.

STILLA

TOPLISTÁK

AKCIÓ

1.	Superfrog	(1)
2.	Street Fighter II	(2)
3.	Chaos Engine	(4)
4.	Goal!	(-)
5.	Desert Strike	(5)
6.	Price Of Persia II.	(-)
7.	Lost Vikings	(-)
8.	Flashback	(3)
9.	Body Blows	(6)
10.	Morph	(-)

SZIMULÁTOR

1.	Strike Commander	(1)
2.	X-Wing	(2)
3.	F15- III	(3)
4.	SimLife	(4)
5.	Falcon 3.0	(5)
6.	Comanche	(6)
7.	A320 Airbus	(8)
8.	Harrier Jump Jet	(7)
9.	Reach For the Skies	(-)
10.	Buzz Aldrin's Race I.Space	(9)

KALAND

1.	Wizardry 7.	rol.	(1)
2.	Alone in the Dark	adv.	(2)
3.	Ultima 7 part II	rol.	(3)
4.	Betrayal At Krondor	rol.	(-)
5.	Shadow O. T. Comet	adv.	(4)
6.	Blue Force	adv.	(-)
7.	Legacy	rol.	(5)
8.	Ultima Underworld 2	rol.	(3)
9.	Darklands	rol.	(9)
10.	Eye Of Beholder III.	rol.	(7)

PC 10

1, X-Wing/LucasArts(U.S.Gold)
2, Lemmings II/Psygnosis
3, Commanche/NovaLogic (U.S.G.)
4, Indiana Jones IV./Lucasarts
5, Ultima Underworld 2/Origin
6, Civilisation/Microprose
7, History Line 1914-18/Blue Byte
8, F-15 Strike Eagle III/Microprose
9, Formula One/Microprose
10, Alone in the D./Infogrames

ABSZOLÚT 10

1. Lemmings II/Psygnosis
2. Street Fighter II/U.S.Gold
3. X-Wing/Lucasarts
4. Desert Strike/ECA
5. Sensible Soccer'93/Renegade
6. Superfrog/Team 17
7. History Line/Blue Byte
8. Legend of Valour/US Gold
9. Formula One/Microprose
10. Sleepwalker/Ocean

FILM

1.	Szépség és a Szörnyeteg	(1)
2.	Toys	(2)
3.	Becsületbeli Ügy	(3)
4.	Egy asszony illata	(4)
5.	Tisztességtelen ajánlat	(-)
6.	Komputerkémek	(-)
7.	Sosem halunk meg	(7)
8.	Az Utolsó Mohikán	(8)
9.	Fehér Sivatag	(-)
10.	Egyenesen Át (Flatliners)	(10)

Gaborca's TOP 10

1. Hybris
2. Indiana Jones III.
3. P.O.W.
4. Dog Of War
5. Chaos Engine
6. Gobliiins
7. Lotus III.
8. F18 Interceptor
9. Gunship 2000
10. Wings Of Fury

Az Oceannak sikerült megkapnia az Spielberg engedélyét az Őslénypark c. játék elkészítéséhez, ami a filmen alapul. A filmről már elég sokat tudunk, de a játékról sajnos annál kevesebbet. Amerikában a bemutató hetén rekord mennyiségű bevételt könyvelhettek el, s sokak szerint Steven nem hazudtolta meg önmagát - ismét bizonyította a Látványok Mestere.
"Ez nem tudományos fantasztikum, ez tudomány." - Steven Spielberg, rendező
"Elhatározod, hogy irányítod a természetet, és ettől a ponttól nagy bajban leszel, mivel nem tudod megtenni. Csinálhatsz hajót, de nem csinálhatsz óceánt. Csinálhatsz repülőgépet, de nem csinálhatsz levegőt. Az erőid sokkal kevesebbek, mint gondolnád." - Michael Crichton, a könyv írója.

Az alaptörténet röviden: tudósok génsebészet után megtalálják a módját, hogy a dinoszauruszokat "felélesszék". Rögtön üzletemberek is lecsapnak az ötletre - meg kell nyitni a világ első őslényparkját. A megnyitás után viszont valami előre kiszámíthatatlan történik...

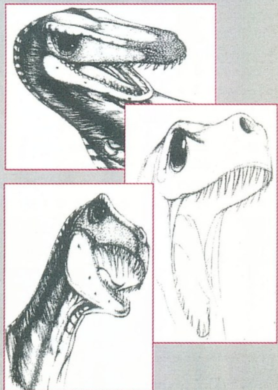
Lássuk hát a legfrisebb híreket a játékról is.

- Hat veszélyes mentőakcióban kell résztvennünk, ahonnan az óriási dínó ellenfelek sem hiányozhatnak.
- Hatalmas grafikák, csodálatos hangeffektek. A fegyverarzenál sem csak pisztolyból áll. Tölténytárakat gyűjthetünk fegyverünkbe, melyek között lehet robbanógolyós is. Van, amikor az időzített bombák használata a leghasznosabb.
- Extra tárgyak is a segítségünkre lehetnek: energiafeltöltők, extra életek, sérthetetlenség stb.
- A CD-ROM-os változat tele lesz digitalizált filmrészletekkel, és persze tökéletes hangeffektekkel.

Az Oceantól csak egyet kérünk - csak nehogy még egy Cool World vagy Sleepwalker típusú játékról legyen szó...

Több ízben is írtunk már a **Betrayal At Krondor**ról, ami lapzártakor készült el. A játszható demót nézve értetlenül álltam a Power Play c. német magazin 56 %-os értékelésével szemben. A játék gyönyörű lett, egy nagyon szimpatikus stratégiai harcrendszerrel megfűszerezve. Lássuk hát a száraz tényeket: 500 harci helyszín(!!!) különböző képességű ellenfelek, mint pl. szél elementalok, Rusaki harcosok, Varázslatszövők, óriás skorpiók, Quegiai kalózok stb. 40 ellenségfajtával találkozhatunk. A játék 2.500 képkockányi animációt tartalmaz a harchoz - ugyanis a 3D kedvéért minden támadási fázist az összes pozícióban le kellett tárolni. A harcosok foroghatnak, s támadáskor mindig arccal az ellenfél felé fordulnak. A csata nem a te egérkezelő képességeden múlik, hanem azon, hogyan stratégiázol, taktikázol. A varázslatokból sem lesz túl sok, de ami van, az kellemes mixtura. Ha a party kincsre lel, a ládát egy szójáték alapján kell kinyitnia. Ez is rendkívül hangulatossá teszi a játékot, s jók a verses kérdések is. A bebarangolható külvilág sem utolsó - 224 millió négyzetláb területen egy olyan fantasy környezetet találunk, amely folyóival, vízeséseivel, hófödte hegycsúcsaival biztosan elkápráztat majd téged is. Ha megállás nélkül játszana valaki a játékkal, 100 óra után is a gépe előtt ülne, még ha az összes megoldást ismerné is. Most már csak egy a kérdés: milyen gép kell a játékhoz? 386 SX, DOS 5.0, 2 Mbyte RAM és EMM a minimum konfiguráció. Csak 15 Mbyte-nyi helyet foglal el a HD-n.





Jurassic Park - vázlatok a játékhoz

Amigán elsöprő sikert aratott a **Lotus** sorozat. A három játék mind-mind kivétel nélkül nyert valami díjat, általában a legjobb autóversenyzős játék címet. A PC géptulajdonosok sem maradhatnak ki a versenyből, beugorhatnak a sportkocsijukba, s mehet a verseny! A PC-n is megtalálhatók lesznek a program legjobb tulajdonságai: Egy vagy két játékos üzemmód (egyszerre), Elan, M299 vagy az Espirit S4-et is vezethetjük (nincs nagy különbség köztük), 13 pályafajta, idő vagy helyezéses versenymódok, 64 pálya és a beépített RECS pályaépítő. A Lotus PC után jön a Legacy Of Sorasil szeptembereben Amigára.





Betrayal At Krondor



Lotus PC

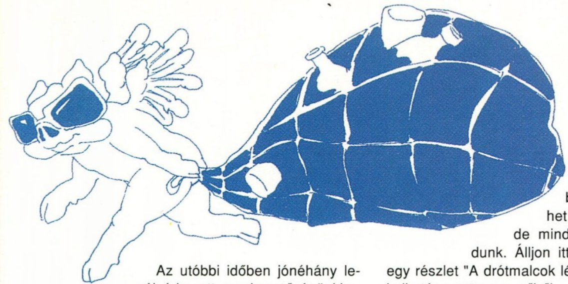


Campaign Data disk

A **Campaign** c. harci szimulátorhoz egy új datadisk jött ki. A játék több mint nyolc hónapig foglalta el a Gallup lista első helyét, ami napjaink egyik legjobb stratégiai játékát jelenti. 25 új térkép, a Második Világháború nagyobb földi csatáinak a helyszíne. Észak-Afrikától Észak-Európáig próbálhatod ki a stratégiai és taktikai érzékedet. A mission diskhez szükséges az eredeti Amigás vagy PC-s játék is, melyet az Empire forgalmaz.

Lapzártakor érkezett meg a **Goaaaaal** a Virgin Gamestől. Dino Dini igazán kitett magáért, a játék szuper lett. Részletes beszámolónk a nyári szünet után, az őszi számunkban esedékes. Ha szóba jön a Virgin, a névtől nem lehet elválasztani az amerikai fejlesztőcéget, a Westwoodot. Két programon dolgoznak, egyikről már olvashattatok a PC GURU hasábjain- neve **Lands Of Lore**. A Fables & Fiends sorozatban a **Kyrandia 2** is készül. Az átok alól a földet most egy női főhősnek kell megmentenie, akit Zanthinak hívnak. A vad logikai fejtörők és küldetések mellett, a sorozat második része szerelmet is ígér, amely befolyásolja a storyt is. Kyrandia eltűnőben van. A föld megmentésére a nagyszájú Zanthiát hívják, aki lassan-lassan rájön, hogy a nagy függetlenségi elméletével nem fogja tudni megmenteni a világot, s mások létezését is el kell fogadnia. A program PC verziója novemberre várható.

A DRÓTMALAC



Az utóbbi időben jónéhány levél érkezett szerkesztőségünkbe, amiben azt követelték a tisztelt (bár valószínűleg pillanatnyi elmezavarban szenvedő) olvasók, hogy a DrótMalac nevezetű ismeretlen eredetű életformával kapcsolatos információkat közöljünk magazinunkban. Ilyen levelet, ha jók az értesüléseink (amiben egészen biztosak lehettek) már a Brazil nevű szintén azonosíthatatlan organizáció is leközölt a levelezési rovatban, ahol akkor azt a választ adta, hogy DrótMalac jelenleg (mármint akkor) nem kíván szerepelni. Örömmel jelenthetjük, hogy a helyzet azóta is változatlan. DrótMalac még mindig nem kíván megjelenni a nagy nyilvánosság előtt, pedig tényleg felajánlottunk részére egy külön színes, jónéhány egész estét betöltő posztert tartalmazó újságot. Alkudozás közben felmerült ennek az újságnak a heti rendszerességgel való megjelentetése is, de ez sem hatott, mindössze annyit sikerült elérni, hogy DrótMalac beleegyezett abba, hogy írhatunk róla és úgy általában "A" drótmalacságról némi zagyvaságot. Kezdjük talán DrótMalac bemutatásával, bár ez nem egyszerű dolog. A külsejéről sajnos semmi igazán konkrét dolgot nem írhatunk, mert megfenyegetett minket, hogy ellenkező esetben többször megjelenik a szerkesztőségben. Egy ilyen természeti csapással felérő eseményt természetesen kis csapatunk nem kockáztathat meg. Azért néhány dolgot elárulhatunk: alakja, nevét meghazudtolva leginkább humanoidra emlékeztet, bár időnként alakot változtat, ami azonnali névváltoztatást is okoz (pl. RészegDisznó). Termete a kicsitől a nagyig véletlenszerűen változhat, az elfogyasztott napi betevő ivólé és élelmiszer hatására. Ennél többet sajnos már tényleg nem árulhatunk el, bár az arca(?) leírása igen érdekes lenne... Amit viszont minden megtorlás nélkül bátran leírhatunk: DrótMalac összességében egy igen szeretetreméltó, kedves, segítőkész és szorgalmas teremtés. Bár ez így ebben a formában azért nem tűnhet teljesen igaznak, de mindent bizonyítani tudunk. Álljon itt erre vonatkozóan egy részlet "A drótmalcok lélektana" c. korszakalkotó egyetemes műből.



"A drótmalacok igen kedvesek tudnak lenni ha a megfelelő módon közelítünk hozzájuk. Ennek menete a következő. Bal vagy jobb kezünkbe fogjunk egy gumicukros zacskót. Ez lehet akár nyitva akár zárva, a lényeg, hogy megfelelő mennyiségű gumicukrot tartalmazzon. A zacskót tartalmazó kezünket nyújtsuk előre, majd tegyünk határozott lépéseket a kiválasztott drótmalac egyed felé, avval a határozott szándékkal, hogy elfogyasztásra kínáljuk fel neki a zacskó tartalmát. Fontos, hogy mozdulataink és viselkedésünk egyértelmű legyen, ellenkező esetben agressziót válthatunk ki, ami beláthatatlan bajok forrása lehet. Amint elég közel érünk, a drótmalac egy pillanat alatt kikapja kezünkből a zacskót és tartalmát nagy megelégedéssel, azonnal elkezdi elfogyasztani. E művelet közben többször barátságosan ránk röfög, esetleg ránk is néz, sőt előfordulhat, hogy megkínál zsákmányából bennünket is. Ilyenkor a felajánlott gumicukrot feltétlenül fogadjuk el, miközben egy újabb zacskóval nyújtunk át neki."

Eddig az idézet, amiből egyértelműen kiderül, hogy az általunk tett állítás igaz, mert: 1. a drótmalacok szeretetreméltók, ellenkező esetben miért adnánk nekik gumicukrot? 2. kedvesek, mert elfogadják a csemegét. 3. segítőkészek, hiszen átnyújtanunk nem is kell teljesen a zacskót, azt önállóan veszik el. 4. szorgalmasak, de hát ezt saját szemünkkel is láthatjuk, ha nézzük milyen sebességgel eszik a gumicukrot!

Persze nem csak a gumicukor a drótmalacok (így DrótMalac) egyetlen gyengéje. Hasonló eredményeket érhetünk el kukorica felkínálásával is. Jónéhány drótmalac ezenkívül is lefegyverezhető néhány dologgal, ezekre azonban csak az adott egyed beható tanulmányozásával lelhetünk rá. Példaképpen néhány, amivel próbálkozhatunk: zselécukor, csoki, sör, ropi, pizza. Megjegyezzük, hogy hímnemű drótmalac esetén a hölgyek közeledése esetleg gumicukor nélkül is kedvességi rohamot idézhet elő.

Egy igazi drótmalac általában vagy csinál valamit vagy nem, de ha egy mód van rá, akkor inkább az utóbbit választja.





Kedvenc szórakozásaik közé tartozik a *********** *(Cenzúrázva! - a szerk.)*, az evés és az ivás, a számítógépes játékok nyúzása, a zenehallgatás maximális hangerőn (a koncerteket nagyon kedvelik), valamint a környezetükben levő emberek naphosszat hülyeségekkel történő fárasztása. Ez utóbbihoz nagyon értenek és talán ez az a dolog, amiről egy igazi drótmalac felismerhető. DrótMalac minden tekintetben példásnak tekinthető. Naphosszat képes abszolút semmit sem csinálni, miközben valamilyen zenét hallgatva időnként jókedvűen röfögve lemezt cserél az amigában. Persze csak akkor, ha veszi magának a fáradtságot és bekapcsolja a gépet. Hatalmas semmittevése közben persze egyfolytában beszél valakinek valamiről, ami egészen biztosan egy nagyfokú hülyeség, és biztosak lehetünk benne, hogy a szenvedő alanynak rövidesen máshol akad dolga. Persze jó távol DrótMalactól. Érdekességképpen szólni kell róla, hogy DrótMalac néha csinál értelmes dolgokat is. A múltkor például előfordult, hogy több sörösüveget kihordott sajátkezűleg(!!!) a szobájából, mert megunta, hogy nem tudott sehova sem letelepedni anélkül, hogy két-három sörösüveget ne kelljen arrébbrúgnia. Ennyi egyelőre talán elég is lesz a drótmalacokról. Aki bővebben szeretne velük megismerkedni, olvassa el a már említett "A drótmalacok lélektana" című művet. Esetleg cserkésszen be egy valódi drótmalacot, de ezt csak nagyon türelmes és kitartó embereknek merem ajánlani, hiszen igazi drótmalacot találni nem egyszerű dolog. Esetleg még visszatérünk a témára. Mit szólnátok egy DrótMalac interjúhoz?

Lapzárta után érkezett információ: a Brazil, Masell, Lily és a Soknevű Szakállas által képezett kommandó rábírta DrótMalacot, hogy vállaljon aktívabb szerepet a GURU (és önmaga) népszerűsítésében. DrótMalac felajánlotta, hogy bárkinek szívesen postáz egy róla készült, sajátkezűleg dedikált képet, aki küld neki egy csomag gumicukrot. A küldeményeket a GURU postafiókjára kérjük postázni. Jelige: "ugye, hogy ugye!".

Commodore akció!



AMIGA 1200/020/2 MByte RAM/OS 3.0

43.990 Ft



AMIGA 600

21.990 Ft

Újdonság:

Amiga 1200 Felhasználói kézikönyv magyarul!

580 Ft



AMIGA 500/500+

21.990 Ft

ACOMP

Commodore Amiga 500	21990 Ft
Commodore Amiga 500 Plus	21990 Ft
Commodore Amiga 600	21990 Ft
Commodore Amiga 600/40MB HD	41990 Ft
Commodore Amiga 1200	43990 Ft
Commodore Amiga 1200/40MB HD	63990 Ft
Commodore Amiga 1200/80 MB HD	68990 Ft
Commodore A4000/040/6MB/120MB	269000 Ft
+ 4MByte RAM modul	29000 Ft
Commodore 1942 multisync monitor	51900 Ft
Commodore 1084s monitor	28990 Ft
Commodore 1085s monitor	27990 Ft
Commodore A-520 TV-Modulator	3490 Ft
Commodore C-64 II	8890 Ft
Commodore C-64 Video Games Set	9490 Ft
Commodore 1541 II Floppy	5990 Ft
Commodore 1802 monitor	24990 Ft
Commodore Datasette	1790 Ft
Commodore MPS 1230 printer	18990 Ft
512 kB órás memóriabővítő	3200 Ft
2.0 MB órás memóriabővítő	9900 Ft
1 MB órás chip bővítő A600-ba	5900 Ft
1 MB chip bővítő Amiga 500 Plus-hoz	5500 Ft
Quickshot II plus joystick	690 Ft

The BUG mikrokapcsolós profi joystick	2990 Ft
Quickshot QS - 123 analóg joystick	950 Ft
NoName 3.5" DSDD lemez	450 Ft
NoName 3.5" DSHD lemez	680 Ft
NoName 5.25" DSDD lemez	190 Ft
NoName 5.25" DSHD lemez	360 Ft
Maxell 3.5" MF2-DD lemez	640 Ft
Maxell 3.5" MF2-HD lemez	1190 Ft
Maxell 5.25" MD2-HD lemez	640 Ft
Profex 3.5" DSDD lemez (11 darabos)	640 Ft
Profex 3.5" DSHD lemez (11 darabos)	990 Ft
Profex 5.25" DSHD lemez (11 darabos)	540 Ft
Fuji 5.25" MD 2DD lemez	360 Ft
Fuji 5.25" MF 2HD lemez	590 Ft
Amiga Action Replay MK III	9990 Ft
4 Player Adapter (4 joystick csatlakozó)	1890 Ft
C-64/C-128 Mouse	1990 Ft
Commodore 64 midi szoftverrel	6500 Ft
SWIFTY Amiga mouse 3-gombos	1990 Ft
Mouse-Joystick automatikus kiválasztó	1990 Ft
Noris porvédő Amiga 500/500+	890 Ft
Noris porvédő C-64 II.	590 Ft
Noris MB 80 3.5" lemeztartó	390 Ft
Noris DB 100 5.25" lemeztartó	390 Ft

Noris hálós 14" monitorfilter	590 Ft
Noris üveg 14" monitorfilter	1490 Ft
Noris Maus Pad	200 Ft
Soundblaster Pro-2 Deluxe hangkártya	17490 Ft
Soundblaster 16 ASP hangkártya	27990 Ft
Midi Amiga Interface	3490 Ft
Handyscanner Amigához	14900 Ft
Boot Selector Amigához	1490 Ft
Képdigitilaziláló + RGB splitter	13900 Ft
Stereo hangdigitalizáló Amigához	6490 Ft
Trackball Amigához	3590 Ft
Rocgen Genlock for Amiga	9900 Ft
Rockey Advanced Video Keying for A.	24900 Ft
Roctec 3.5" Amiga slim külső drive	9490 Ft
Roctec 3.5" Ivory Anti-Virus Amiga drive	9990 Ft
Roctec 3.5" Black Anti-Virus Amiga drive	9990 Ft
Roctec 3.5" Amiga belső drive	8500 Ft
Rochard HD kontroller A500/A500+	17900 Ft
+ 80 Mbyte winchester	39900 Ft
+ 1Mbyte SIMM Ram	4500 Ft
Amiga Magazin friss számai	450 Ft
Power Play friss számai	450 Ft
Real Time Clock for Amiga 1200	2490 Ft
Action Replay MK VI Pro (C64)	5900 Ft

1135 Budapest, Szent László út 74/a Tel.: 149-6165;Fax: 251-2385
Kőbánya-Kispesti üzletünk: 1191 Budapest, Katica utca 9., Tel.: 147-0625, Fax.: 177-9419
Áraink az 1 év garanciát és az ÁFÁ-t tartalmazzák!